OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER II
THE LEGEND OF DARKMOON



RULE BOOK

TSR INC.

CAPCOM®

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS INC.

はじめに

このたびは、「アイ・オブ・ザ・ビホルダーII」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。
ご使用に関しましては、必ず本解説明書をよくお読みになって正しい操作によってご利用下さいますようお願い申し上げます。

商品構成は、下記のとおりです。
システムディスク …………………………………… 1枚
データディスク ……………………………………… 2枚
本体マニュアル ……………………………………… 1冊
ユーザー登録・保証書 ……………………………… 1枚

ご注意:このゲームはディスクのバックアップをとることができません。

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER II
THE LEGEND OF DARKMOON

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from SSI, Sunnyvale, CA, USA.
Copyright © 1991, 1993 SSI. All Rights Reserved.
Copyright © 1991, 1993 TSR, Inc. All Rights Reserved.
Produced by CAPCOM CO., LTD. 1993

目次

ゲームの紹介

アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡの世界について

*"アイ・オブ・ザ・ビホルダーII：ザ・レジェンド・オブ・ダークムーン"*は、アメリカはTSR社のテーブルトークRPG、AD&D® 第2版ルールに基づいた3Dコンピューターロールプレイングゲームです。ストーリーはこのゲーム用に新たに書かれたオリジナルのもので、ゲームの舞台となるのは"フォーゴトン・レルム"の世界に位置する、ダークムーン寺院とその周辺の地域です。

アイ・オブ・ザ・ビホルダーII では、すべての物体がプレーヤーの視点から見た状態で表示されます。たとえば、ゲーム中森の中を移動する際には、木が自分の左右を流れて行く様子が表示されます。画面に見えるアイテムは、実際に拾って持って行くことができ、ゲートは、鍵を使ったり、ボタンを押したり、レバーを引くことによって開けることができます。モンスターに遭遇すると、彼らはプレーヤーの方へと集まってきたり、攻撃のために近寄ってきたりします。キャラクターに持たせた武器で攻撃したり、僧侶やパラディンのホーリーシンボル、魔術師のスペルブックによって呪文を唱えることもできます。パーティーの前列に位置するキャラクターは、剣やメイスなどの武器によって攻撃することができますし、後列のキャラクターは、呪文または弓やスリングのような飛び道具で攻撃ができます。こうした世界の中で、プレーヤーは与えられた使命を果たしていくのです。

このゲームに付属しているもの

このゲームには、次のものが付属しています。パッケージを開けたら、まず内容と確認してください。

- マニュアル１部
- ディスク3.5インチまたは５インチフロッピーディスク３枚

このゲームは、NECのPC-9801VM、UV以降とＰＣ-9821シリーズに対応しています。FMサウンドボード以外にGM音源とMT-32のMIDI音源に対応しています。MIDIボードはローランド社MPU-PC98IIまたは同等品に対応しています。フロッピー起動もできますがハードディスクにインストールすることも可能です。ゲームをスムーズに進行させるためにはハードディスクにインストールしてプレイすることをお勧めします。

フロッピーでの起動

フロッピーでの起動の場合、ゲームデータのセーブ・ロードがシステムディスクのフロッピーディスクに対して行われます。初期データを保存しておきたい場合は、あらかじめMS－DOSのDISKCOPYコマンドを使用して、システムディスクのバックアップを取っておいてください。MS－DOSのDISKCOPYコマンドの使い方は、お手持ちのMS－DOSのマニュアルをご覧ください。

システムディスクのバックアップが済んだら、バックアップしたディスクをドライブ１にセットして、データディスク#１をドライブ２にセットし、リセットボタンを押してください。しばらくすると「アイ・オブ・ザ・ビホルダーII」が自動的に立ち上がります。

ハードディスクでの起動

快適なプレイを楽しむためにもハードディスクでプレイすることをお勧めします。しかし、ハードディスクにインストールするにはMS－DOSの知識がある程度必要です。誤操作で起こったトラブルに対して弊社は一切の責任を負いません。自信の無い方は避けたほうがよいでしょう。

ハードディスクへのインストール方法

1．ハードディスクからバージョン3．1以上のMS－DOSを起動します。
2．インストールを行うハードディスクのディレクトリに移動します。
例．ハードディスクのAドライブに
DARKMOONというサブディレクトリを作って、そこにインストールする場合
＞A：リターンキー
＞MD　DARKMOON　リターンキー
＞CD　DARKMOON　リターンキー
3．システムディスクをドライブ１に入れます。このときドライブ１がCドライブだったら、次のようにキーボードから入力します。
＞C：INSTALL　C：リターンキー
ドライブ１がBドライブだったら次のようにキーボードから入力します。
＞B：INSTALL　B：リターンキー
あとは画面の指示にしたがってディスクを入れ換えてください。
※注意　インストールプログラムを起動するときは、必ずインストール先のディレクトリに移動して、そこから起動してください。

インストールの作業が完了したら、データディスク＃２をドライブ１または２に入れてください。次にプログラムがインストールしてあるディレクトリに移動して、キーボードから「START」と入力しリターンキーを押してください。しばらくすると「アイ・オブ・ザ・ビホルダーII」が立ち上がります。

※注意　プログラムの実行には640KByte(552960Byte)以上の空きメモリを必要とします。メモリが不足している場合は、デバイスドライバーなど登録をしていないMS－DOSのシステムフロッピーを作成して、そのフロッピーから起動してください。MS－DOSのシステムフロッピーの作り方はお手持ちのMS－DOSのマニュアルをご覧ください。

セットアップ

このセットアップを行うことにより、グラフィックモード(16色／256色)の変更、FMサウンドボードの使用／未使用、MIDI音源(未使用、GM音源／MT－32)の変更、マウスの使用／未使用など細かい設定が可能です。
ただし、アナログ16色の機種で256色に設定しても自動的に16色モードで起動しますし、MIDIボードが無いのにMIDI音源を選んでも自動的にＦＭ音源で起動します。

セットアッププログラムの起動方法

1．MS－DOSを起動します。
2．SETUP．EXEの入っているディレクトリ(ハードディスクの場合はインストールしたディレクトリ、フロッピーの場合はシステムディスクの入っているドライブ)に移動します。
3．キーボードより「SETUP」と入力してリターンキーを押してください。
4．カーソルキーの↑↓で変更したい項目を反転させ、リターンキーを押してください。リターンキーを押すたびに内容が変わります。
5．各項目の内容を変更したら「設定終了」を選択してリターンキーを押してください。

クイックスタートの方法

とりあえず遊んでみたいと言う方は、クイックスタート用のセーブデータを使用して遊ぶことができます。このセーブデータは４人の冒険者がすでにいますから、面倒なキャラクターの作成を省略してゲームの雰囲気をとりあえず味わうのにはもってこいです。アニメーションのイントロダクションをマウスのクリックまたはキーを押して抜けてください。メインメニューの"セーブゲームから始める"を選択し、一番上の"QUICK START PARTY"を選べばゲームを始められます。もし自分のオリジナルのキャラクターを作成したいなら、メインメニューから"新しくパーティーを作って始める"を選んでください。

「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」からのパーティーコンバート方法

「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」からのパーティーコンバートには、MS－DOSのCOPYコマンドを使用いします。COPYコマンドの使用方法は、お手持ちのMS－DOSのマニュアルをご覧ください。

1．前作のデータディスク中にある「EOBDATA.SAV」というファイルをCOPYコマンドを使用して「アイ・オブ・ザ・ビホルダーII」の入っているディレクトリ(ハードディスクの場合はインストールしたディレクトリ、フロッピーの場合はシステムディスクの入っているドライブ)にコピーします。
2．「アイ・オブ・ザ・ビホルダーII」を起動します。
3．メインメニューから"EOBIからのコンバート"を選択します。
4．しばらくするとコンバート画面が立ち上がりますので、コンバートしたいキャラクタを選択します。
5．選択し終わったら「OK」を押して下さい。コンバートできないアイテムや魔法を削除した後、ゲームが始まります。

マウスのクリックとは?

このマニュアル内では、"マウスをクリックする"という表現を頻繁に使います。"クリック"というのは、マウスのカーソルを必要な場所へと移動させ、マウスの右、または左のボタンを押すことを意味します。"右クリック"はマウスの右ボタンを、左クリックは左ボタンを押すことを表します。

キーボードを使用する場合

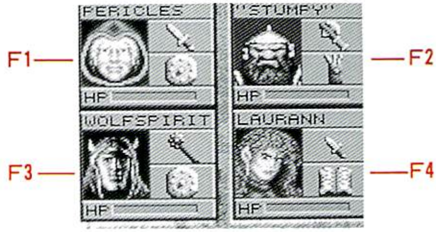
このマニュアルは、ほとんどマウスを使ってのプレーを中心に書かれていますが、アイ・オブ・ザ・ビホルダーIIはキーボードのみでも遊ぶことができます。

キャラクターメイク時には、まずカーソルキーを使って選択ボックス(明るく表示される部分)を動かし、選択したいオプションに合わせます。そしてリターンキーを押して選択して下さい。

ゲーム中、キャラクターが手に持っているか、持ち物として持っているアイテムのうち、どれかひとつがアイテム選択ボックスに囲まれています。W、A、S、Zの各キーをちょうどカーソルキーのようにして使い、アイテム選択ボックスを動かしてください。

W…アイテム選択ボックスを上に動かす
A…アイテム選択ボックスを左に動かす
S…アイテム選択ボックスを右に動かす
Z…アイテム選択ボックスを下に動かす

キャラクターが手に持っているアイテムを選ぶには、右に示した画面写真に対応するファンクションキーを押して下さい。手に持ったアイテムは、"メイン画面"のキャラクター肖像の横に表示されています。また、"装備画面"でも手のグラフィックの横の灰色のボックスに表示されます。



パーティーのメンバー隊列を変更したい場合には、シフトキーを押しながら変更したいキャラクターのうちのひとりに対応するファンクションキーを押して下さい。次にこれもシフトキーを押しながら、もうひとりのキャラクターに対応するファンクションキーを押します。これでこのふたりのキャラクターの位置が入れ替わることになります。

"拾う"(G)、"捨てる"(D)、"投げる"(T)、"操作する"(M)などといったコマンドは、マウスを使用した場合の左クリックと同様の働きをすることになります。こういったコマンドを出すには、アイテム選択ボックスをコマンドの対象となるアイテムか、あるいはアイテムを置きたい場所に合わせ、それぞれのコマンドに対応したキーを押します。

メイン画面では、"使う"のコマンドキー(U)をマウスの右クリックと同様に使用します。これには、武器を使って敵を攻撃する、呪文の書を開く、魔法のアイテムを使用する、ポーション(飲み薬)を飲む、といった動作も含まれます。アイテムを使用するには、キャラクターが手に持っているアイテム(キャラクターの肖像の横に表示されています)に選択ボックスを合わせ、"U"キーを押して下さい。

キーボードを使用して呪文を唱えるには、まずスペルブックに選択ボックスを合わせ、"U"キーを押します。呪文メニューが開きますから、ここで唱えたい呪文のレベルを、1から6の数字キーで選びます。この時、テンキーではなく、キーボードの数字キーを押して下さい。これで選んだレベルの呪文が表示されますから、"<"または">"キーでカーソルを唱えたい呪文に合わせて下さい。スペースキーを押せば、選んだ呪文を唱えることができます。

"装備画面"を開くには、"I"キーを押して下さい。

"装備画面"と"キャラクター画面"を切り替えるには、"P"キーを押して下さい。

"C"キーで、キャンプメニューが開きます。カーソルキーで選択ボックスを動かし、希望のオプションに合わせてリターンキーを押して下さい。また、キャンプメニューのほとんどのオプションには、ショートカットキーが用意されています。

パーティーを移動させるには、テンキーを使用します。メイン画面の移動ボタンに対応するキーを押すと、その方向に移動します。つまり"8"キーなら前進、"2"キーなら後退、"7"なら左へ向きを変える、といった具合です。

テンキーによる操作

7：左を向く	8：前進	9：右を向く
4：左へ移動	5：後退	6：右へ移動
	2：後退	

キーボードによる操作

W	：選択ボックスを上に移動
A	：選択ボックスを左に移動
S	：選択ボックスを右に移動
Z	：選択ボックスを下に移動
F1～F6	：キャラクターを選択
シフトキー +F1～F6	：キャラクターの位置変更
G	：メイン画面の床にあるアイテムを拾う
D	：メイン画面の床にアイテムを捨てる
T	：メイン画面でアイテムを投げる
M	：メイン画面内で何かを操作する（ボタンを押す、レバーを引くなど。メイン画面内で床以外の位置にあるアイテムに対しては、"拾う"としても機能）
U	：メイン画面でアイテムを使用（攻撃、アイテムの使用、呪文メニューを開く、飲み薬を飲むなど）
1～6	：呪文レベルの選択
<	：呪文カーソルを下に移動
>	：呪文カーソルを上に移動
スペースキー	：呪文を唱える
I	：装備画面の開閉
P	：装備画面のキャラクター画面の切り替え
C	：キャンプメニューを開く

キャンプメニュー時のショートカットキー

R：休息する
M：呪文を記憶する
P：祈りを捧げる
S：スクロールを書き写す
G：オプション
E/ESC：EXIT

戦闘早わかり

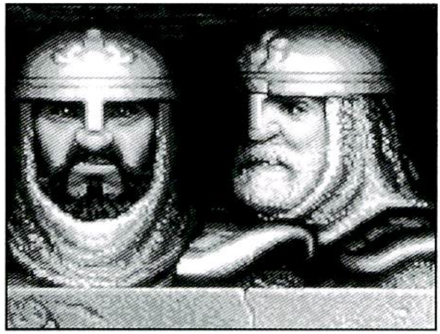
敵を攻撃するには、キャラクターが武器を手に持っていて、なおかつその武器が使用可能の状態になければなりません。手に持った武器のグラフィックが灰色になっている場合は、その武器は使用できないことを表しています。そうでない場合、その武器は使用可能の状態にあることになります。

> 敵を攻撃するには、メイン画面上で使用可能の状態にある武器を右クリックしてください。このとき誤って左クリックしてしまうと、敵を攻撃する代わりに武器を装備から外してしまうことになりますので注意してください。

武器を手にしているからといって、常にその武器が使用可能状態にあるとは限らないことに注意してください。たとえば、両手武器を装備している場合、もう一方の手に他のアイテムを持たせ、使用可能の状態にすることはできません。両手武器を使用中には、もう一方の手は灰色で表示されています。アイテムをこちらの手に持たせることはできますが、灰色で表示された手に持ったアイテムは使用可能状態にならないわけですから、何のメリットもありません。

キャラクターの使用する武器には、大別して3種類のものがあります。接近戦用武器、投てき武器、飛び道具です。

接近戦用武器(剣、斧など)を持ったキャラクターは、前列に位置している場合のみ、敵を攻撃することができます。メイン画面で、キャラクターの肖像が上の段に表示されているキャラクターが、前列のキャラクターになります。その他のキャラクターは、後列にいるものと思って下さい。



ダークムーン寺院の衛兵

投てき武器、飛び道具を装備しているキャラクターは、どの位置からでも攻撃することができます。投てき武器で敵を攻撃するには、メイン画面上で使用可能状態にある武器を右クリックしてください。戦闘終了後、投げた武器を拾いに行かなくてはなりません。

飛び道具には、"弾"が必要となります。たとえば弓を使うには、矢筒の中に矢が入っていなければなりません。スリング用の石は、そのキャラクターの装備画面内であれば、どこに置かれていても構いません。飛び道具で敵を攻撃するには、メイン画面上で使用可能状態にある武器を右クリックしてください。戦闘終了後、落ちている"弾"を拾い、装備画面に置きなおしてやる必要があります。

武器の使用可能状態、武器での攻撃、武器の移動に関しては、17ページの"冒険を始める"を参照してください。装備品や飛び道具の"弾"をどこに置くかに関しては、21ページの"装備"を参照してください。戦闘システムの詳細については、47ページの"冒険における戦術"を参照してください。

呪文の唱え方早わかり

魔術師や僧侶は、戦闘や治療を魔法の力で行う呪文の使い手です。呪文の使い手は、呪文を準備するために休息しなければなりません。呪文を記憶、あるいは神から授かると、呪文は準備状態となります。しかし、呪文は一度使ってしまうと、使い手は唱え方を忘れてしまうことに注意してください。彼らは再び休息し、呪文を準備しなければならないのです。

厳しい戦いが予想される場合には、戦いの前に魔法使い、僧侶に呪文を準備させるために休息させてください。

魔術師は、自らのスペルブックに新たな呪文を書き込むために、新たな呪文を探す事に人生を費やします。彼らは呪文を使用する前に、記憶しておかなければなりません。

僧侶と高レベルのパラディンは、呪文を授かるために祈ります。これは、彼らの呪文が神から与えられるものであるからで、魔術師のように呪文を記憶するわけではないのです。

呪文を準備するには、"キャンプメニュー"を開き、"呪文を記憶する"、あるいは"祈りを捧げる"のオプションを選択してください。複数のキャラクターが呪文を記憶、あるいは授かれる場合、どのキャラクターに呪文を準備させるかを選択してください。呪文リストの上方に表示される呪文のレベルを表す数字をクリックし、次に準備したい呪文の名前をクリックしてください。これをその呪文の使い手が知っているすべてのレベルで繰り返し、"EXIT"ボタンをクリックしてキャンプメニューに戻って下さい。これを全ての呪文の使い手について繰り返します。

こうしてすべての呪文を使えるキャラクターについて、準備する呪文を選択し終えたら、"休息"を選択してください。キャラクターは、選択された呪文を準備します。これ以後、パーティーが休息をとるごとに、呪文の使い手たちは同じ呪文を準備することになります。

パーティーが冒険を経験し、呪文の使い手に異なる呪文を準備させたい場合には、キャンプメニューから"呪文を記憶する"、"祈りを捧げる"を選択し、"クリア"で準備する呪文を一旦消してから、再び新たに準備させる呪文を選んで下さい。

呪文はすべて、メイン画面で唱えられることになります。呪文を唱えるには、メイン画面上で、魔術師のスペルブック、僧侶のホーリーシンボルを右クリックしてください(このとき誤って左クリックしてしまうと、呪文を唱える代わりにスペルブック、ホーリーシンボルを装備から外してしまうことになりますので注意してください)、呪文メニューが画面下部のコンパスの所に表示されます。唱えたい呪文のレベルを選択し、次に呪文を選択します。その呪文がパーティーのメンバーに向けたものなら、呪文の対象となるキャラクターの肖像をクリックしてください。

魔法の準備に関する詳細は、23ページの"キャンプ"を参照してください。魔法の唱え方に関する詳細は、17ページの"冒険を始める"を参照してください。各呪文の効果に関しては、34ページからの"呪文"を参照してください。

ケルベンから冒険者への手紙

ウォーターディープの首長たちの魔術顧問、ケルベン・ブラックスタッフから、あなたがたあてに手紙が届いた。

ウォーターディープの英雄たちへ

諸君らが、ウォーターディープの地下に広がる下水道での試練を乗り越えたことを、大いに喜ばしく思う。我が市のヒーラーたちは、君たちを再び戦える状態に回復させるのに、喜んで協力してくれたのだ。ウォーターディープ市の収穫祭において諸君は貴賓として迎えられたそうで、これまた喜ばしいことだ。お祭騒ぎの噂は私の耳にも入っており、諸君も収穫祭を楽しんだことと思う。また、諸君が地下より持ち帰った歴史的遺物を寄付してくれたことに、我が市の学者たちは大いに感謝している。あの巻物や鍵、そして石造りのアイテムを研究すれば、我が市の歴史に重要な発見をもたらすことができるだろう。

さて、残念なことに、我が市を脅かす可能性のある事件が再び起きた。ここのところ、市の北、そして西にある村々で、村人たちが行方不明になっているという噂が囁かれているのだ。我々はまた、浅い墓穴に埋葬された遺骸が発見されたという報告を受け取っている。邪悪な軍勢と古代の遺物が、この事件に関わっている可能性があるのだ。

こうした事件の起きている市の北方ならびに西方地域に、諸君が進んで調査に赴いてくれることを期待している。この手紙と共に、我々の懸念の元となった書類を同封する。諸君の旅の準備は、既に整っている。
幸運を祈る。

諸君の友
ケルベン

オルテックの報告書

ケルベンは、手紙とともにウォーターディープ市守備隊長オルテックの報告書を同封していた。

ブラックスタッフ師

ウォーターディープ市付近で、再び面倒が起こっているようなのでご報告いたします。

毎年恒例の収穫祭の後、守備隊はいつものように、行方知れずになっている酔っ払いどもの捜索を行ないました。その途中、我々は北へ続く古い街道からそれて二番目の路地で、ひっくり返った馬車の残骸を発見したのです。

御者は心臓に1本の矢を受けてこと切れており、馬車の内部には少量の血が残されておりました。しかし、馬は馬車の傍らで草を食んでおり、御者の財布はコインでいっぱいでした。この馬車を攻撃したのが誰であれ、馬もコインも奪わなかったということは、この事件が単なる物取りの犯行でないことを示しております。乗客のみが忽然と姿を消してしまったのです。

我々のトラッカーは、馬車から柔らかい砂地へと続く微かな血の痕跡をたどっていきました。その砂地で、誰かが重たい荷物を運んでいたかのような、深く沈んだブーツの足跡が発見されました。この馬車を攻撃した者は、戦闘の後に乗客を運び去ったに違いありません。

付近を捜索しましたが、北方の地面が堅くなっているあたりで足跡を辿ることができなくなりました。捜索の唯一の成果は、犯人の逃道に沿った茂みの下に落ちていた木製の小さな箱でした。箱の中には、革で装丁された日誌が入っており、その日誌の筆跡は、あの変わり者の学者、ウェントリー・ケルソーのものだったのです。

私は過去、ケルソーの日誌が役に立った事例を知っておりました。かの日誌こそ、ウォーターディープの地下の下水道における邪悪な脅威の存在を我々が知る上での助けとなったのでした。しかし、市で起きた謎めいた事件に対するケルソーの悪魔的な調査は、一度ならず、私の部下の悩みの種となったことも確かです。

このようなケルソーの経歴を考え、私は、私自身がケルソーの日誌に目を通すことにしました。自分でその日誌を読んだことは、無駄ではありませんでした。なぜなら、その内容は、不吉な出来事を予感させるものだったからです。日誌には、恐るべき出来事と非常な力を持った、ある遺物に関する記述がありました。さらに、邪悪な幻影と、地中浅くに埋葬された遺骸に関しても書かれています。このことは、私の部下が報告した、市北部での奇怪な蒸発事件に関連があるのでしょうか？

私の情報源は、かの学者ケルソーが収穫祭の最後の夜遅くに、馬車に乗っているのを目撃されたことを確認しました。収穫祭の間にケルソーに会った人々は、彼が新しい謎の調査について話していたと証言しています。私は、彼の日誌の内容とその暗示する脅威を、本物と考えるべきだと思います。

この事件は、まだウォーターディープに直接の脅威を与えるにはいたっていませんので、守備隊の管轄外です。そのため、師にお手紙を差し上げた次第であります。また、日誌全部をお送りする代わりに、関連のある項目の写しを同封いたします。師がこの日誌をお読みになり、この事件が市や市民の脅威とならないよう必要な措置を取られることを確信しております。

敬具

オルテック

ウォーターディープ市
守備隊長

ウェントリー・ケルソーの日誌

ケルベンは、風変わりな学者ー自称、有名な考古学者ーウェントリー・ケルソーの日誌のうち、重要と思われる部分を抜出した写しも同封していた。

日誌356より

私がウォーターディープの下水道から這い出そうとしているとき、特にツルツルした石で手がすべった。私は落下しながら、石が滑りやすかったのは私の手からの出血のせいであることに気がついた。私はまっさかさまに盛り土へと激突し、頭は大きな石にぶつかった。視界が薄れていくのを感じた。

何時間そこに横たわっていたのかはわからない。突然、暖かい感じが体中を流れた。ゆっくり目を開けると、目の前にはローブをまとった大きな人影が、この世のものとは思えない光に背後から照されながら立っていた。まぶしい光の中で、フードのついたローブの下に整った顔だちの輪郭と、黒い肌だけが垣間見えていた。

「もうだいじょうぶだ。私の助けなしでは、お前が死んでしまっていたことは間違いない。だから私が助けてやったのだ」

私は頭に手をやった。相変わらずズキズキと痛みはしたが、頭からも手からも出血はしていないようだった。私は話そうとしたが、すぐには言葉が出なかった。

「私を救ってくれたのは立派な行いだが、私に何をして欲しいんだ?」

その人影は少しばかり大きくなり、フードの下の目が赤く輝いたように思えた。

「私がお前に求めるのは、集中してこれを見ることのみだ!」

その人物は手袋をした手を開くと、その手のひらをまだズキズキしている私の頭に当てたのだった。その瞬間、私は、強烈な幻影に圧倒された。

私はいつのまにか森の中にいた。空はどんよりと曇っている。森の中には小さな村があった。農民たちはボロボロの服をまとい、村の中を動いていた。ある者は物を売り、仲間と話をし、あるいはただブラブラと細い未舗装の道路を歩いている。銀の星の飾りのついた青いガウンをまとった女性が、村の広場の端で農民と立ち話をしている。

村を取り巻く森の中で、黒い人影が動いた。ローブをまとったその人影は、森の端から村の広場へ向けて、ゆっくりと移動した。広場に着くと人影は、井戸を覆っている低い建物に登った。人影は手袋をした手で、キラキラと光る笏(しゃく)を握っていた。

「トーザックの住民たちよ!」と、彼は叫んだ。「聞くがよい!」

農民たちは、声のする方に向き直ると、ざわめき立った。幾人かは人影に近づき、また幾人かは後ずさった。

「今この瞬間から、私がお前たちの支配者である!抵抗は許さん!」

住人たちのうち、ある者はあけすけに笑い、あるいはこの人物を罵った。しかし大部分は、この男を無視して歩き去ろうとした。そのうち、ひとりが進み出ると言った。

「ところでお前さんは何者なんだい?俺たちの新しい支配者ってのがどなた様なんだか、お

顔ぐらい拝見したいものだぜ！」

その人物は、空いている方の手でフードを脱いだ。ほっそりとしたエルフの顔は、ドロー（ダークエルフの蔑称）特有の青黒い肌の色によって損われていた。ダークエルフの戦士は、尊大な態度で、恐ろしい顔をして農民たちを威圧した。
村は静寂につつまれた。農民たちの多くは、その場に凍り付いたように立ち尽くした。何人かは石を拾い上げたものの、とてもそれを投げる勇気はなかった。

星の飾りのついたガウンをまとった女性が、両手を複雑なパターンで動かしながら大股に進み出た。
「暗黒の戦士よ。私の町で、お前が生きた人間を支配することなどありえない！」彼女が両手をす速く前方に突き出すと、魔法のエネルギーでできた飛翔体が、傲慢なドローに向かって放たれた。

ドローは、ちらっと邪悪な歯をみせて微笑むと、腹の底から笑い声を響かせた。彼がうんざりしたように輝く笏を振ると、魔法のエネルギーの飛翔体は跡かたもなく消え去った。

この女性の攻撃に勇気づけられて、村人の幾人かが石をドローに向って投げつけた。石のほとんどははずれたが、ひとつがダークエルフの頬に当たり、頬が切れた。ドローは手袋をした手で、ゆっくりと傷口をなぞり、その手を見た。そこにはわずかな血がにじんでいた。狂人のような彼の目が、憎しみに燃え上がった。

「抵抗は許さん、と言ったはずだ！」

村を取り巻く森の中から、多くの暗黒の戦士たちが突撃してきた。魔術師の女性は、慌てて呪文を唱えようとしたが、唱え終わる前に矢に当たって倒れた。村人たちのある者は逃げようと、また残りは戦おうとしたが、結果は同じだった。村は完全に破壊され、村にいたものは全員が切り殺され、ひとりとして生き残った者はいなかった。

私の幻影はここで終わった。私は、例の大きな石の上に頭を乗せた状態で目覚めた。頭は以前にも増して痛んだが、なんとか生きのびたようだ。

日誌378より

私の次の調査の目的は、幻影の中で見た、あの笏の由来と隠し場所を捜し当てることである。あの笏はドローの文化の遺物のようであり、大変な学術的価値があるに違いない。まずトーザックの村を見つけることだ。

日誌381より

私の見た幻影を思い出してみるに、あの村はウォーターディープ付近のどこかだったに違いない。あの小屋の屋根のふき方は、昔、ウォーターディープ北方の貧しい村々でよく見られたものだ。また、井戸のレンガを作るのに使われていた粘土の色は、市の北方、東方の小川でよく見かけるものだ。市の記録が、この村の位置の解明に、光を投げかけてくれることだろう。

日誌399より

私は、市の財政局の記録保管所での調査を開始した。ウォーターディープの首長たちの統治が始まって以来の記録には、トーザックの村について言及したものを見つけることはできなかった。

日誌408より

私が、その非常に古い税に関する記録を発見したのは、もう調査をやめて、あの出来事すべてをまぼろしとして片付けてしまおうか、と思い始めたときだった。
その記録には、次のような記述があった。

トーザック卿
我々の記録によると、あなたの領民3名が、まだ今年の年貢を収めておりません。この件に関して、調査をお願いできますでしょうか?次の新月までに、新しい通商協定についての話し合いをするためにお会いしたいと思います……。

私はまた、税務署あての次のような手紙も発見した。

……我々は、指示された道順どおりに進んだのですが、何も発見することはできませんでした。村もトーザック卿も、影も形もありませんでした。考え得るのは、村の住人全員がどこかへ移住し、移動に先立って村を破壊しつくした、という可能性ぐらいなものです……

この手紙には、村への道順も印してあった。これは大きな前進であり、村と笏の発見は、時間の問題となってきた!

日誌420より

愛するミルティンダに別れを告げた後、私は探索行を開始した。物資は十分で、期待に胸は高鳴る。

日誌427より

ついに村の跡らしきものを発見した。木造の建物は残っていないが、石造りの建物の跡の配置は、幻影の中のあの村と完全に一致する。村の広場だった場所には、大きな木が生えている。その木の大きさからして、村が破壊されたのは、かなり昔だったに違いない。

日誌429より

私の調査の助けとして、地元のガイドを雇った。インサルという名のハーフリングだ。以前に雇ったガイドと同様、インサルは非常に知性が低い。この地域の森は狼であふれているようだ。我々は、移動しつづけて、なるべく狼の興味を引かないようにしなければならなかった。

日誌431より

我々は、浅く、ぞんざいに掘られた墓穴をいくつか発見したが、死体は最近埋められたものばかりで、従ってトーザックの人々ではありえない。この地域には誰も住んでいないようで、喜ばしいことである。なぜなら人々は、いつも我々の邪魔をし、考古学上の適切な調査を難しくするからだ。私は、この地域で、地下のドローの遺跡なら笏もまだそこにある可能性も高いからだ。

日誌451より

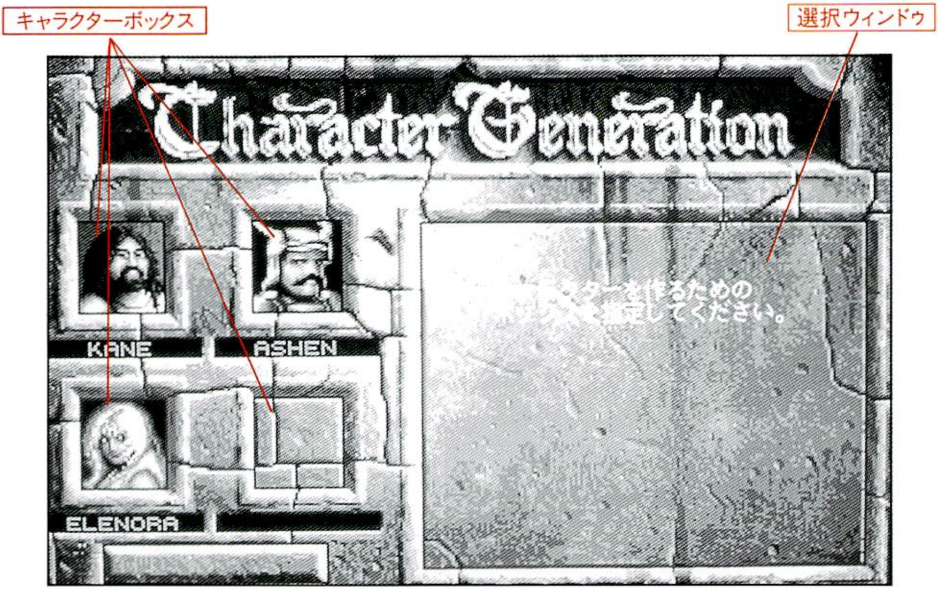
今夜、ふたりの女戦士が、我々のキャンプに姿を現わした。私は、付近の地下遺跡、また笏の目撃談について話を聞こうとした。しかし、彼女たちは非協力的なのか、本当に何も知らないのか、役に立つ情報を得ることはできなかった。インサルが彼女たちに色目を使ったので、女戦士たちはむっとして立ち去った。

日誌456より

私は、ドローの遺跡の存在を示す何かが地上にないかどうか探索したが、何も見つからなかった。ウォーターディープに戻って物資を補給したら、この地域の建物で、地下のドローの建造物を隠しているようなものがないかどうかを調査せねばなるまい。

私は、旅の速度を上げるため、インサルを解雇することにした。彼は不満そうだったが、安物の光物と錆ついた武器、へこんだ銅貨数枚を報酬として払った。運がよければ、愛するミルティンダと収穫祭を一緒に過ごすのに間に合うかもしれない。

パーティーを編成する



キャラクター作成画面写真

キャラクターを作る

パーティーは、4人のキャラクターで編成されます。つまり、ひとつのパーティーを編成するのには、4人のキャラクターを作らなければならないわけです。冒険をうまく進めるためには、種族とクラスがうまくミックスされたパーティーを編成することが大切になります。ファイター、パラディン、レンジャーといった戦士系のキャラクターは、行く手に立ちはだかるモンスターを蹴散らすために必要になります。僧侶や魔術師は、魔法の力でクエストの進行を助けます。僧侶は、治療や防御系の魔法を持ち、魔術師は神秘的な力で敵を攻撃します。冒険の途中で鍵の掛かったゲートにぶつかり、ゲートを開けるための鍵もなく、それ以上進めなくなってしまった、というような場合には、盗賊が活躍します。

ここでは、新しくパーティーを作る方法を簡単に説明します。パーティーをどのような構成にするかについては、25ページの"キャラクターとパーティー"を参照してください。

新しいキャラクターを作るには、まずキャラクター作成画面で、4つあるキャラクターボックスのひとつをクリックしてください。キャラクターボックスを選択したら、キャラクターの種族、性別、クラス、属性、そして肖像を決めて下さい。途中で決めた要素を変更したい場合には、"BACK"を押せばひとつ前のメニューに戻ります。

種族

このゲームには、次の6つの種族が用意されています。

❖HUMAN(人間)	❖ELF(エルフ)
❖HALF-ELF(ハーフエルフ)	❖DWARF(ドワーフ)
❖GNOME(ノーム)	❖HALFLING(ハーフリング)

それぞれの種族に、長所や短所があります。

種族によって、選べるクラスも異なりますし、体力、知恵といった基本能力にも影響を与えます。詳細は、27ページの"種族"を参照してください。

クラス

クラスとは、職業のことです。種族によっては複数のクラスを兼ねることもできますが、基本的に6種類のクラスが選べます。

❖FIGHTER(ファイター)　❖RANGER(レンジャー)
❖PALADIN(パラディン)　❖MAGE(魔術師)
❖CLERIC(僧侶)　❖THIEF(盗賊)

冒険に必要となるスキルを得るために、パーティーには色々なクラスのキャラクターが必要となります、ただし、パラディンは属性がイビルのキャラクターのいるパーティーには加えることはできません。パーティーにすでにイビルの属性を持つキャラクターがいる場合には、パラディンを作ることはできません。詳しくは、27ページの"クラス"を参照してください。

属性

属性とは、そのキャラクターの生きかた、周囲の人々に対してどう振る舞うか、といった人生哲学のようなものです。キャラクターのクラスによっては選べない属性もありますが、基本的には以下の9種類があります。

❖LAWFUL GOOD(ローフル・グッド)
❖NEUTRAL GOOD(ニュートラル・グッド)
❖CHAOTIC GOOD(ケイオティック・グッド)
❖LAWFUL NEUTRAL(ローフル・ニュートラム)
❖TRUE NEUTRAL(トゥルー・ニュートラル)
❖CHAOTIC NEUTRAL(ケイオティック・ニュートラル)
❖LAWFUL EVIL(ローフル・イビル)
❖NEUTRAL EVIL(ニュートラル・イビル)
❖CHAOTIC EVIL(ケイオティック・イビル)

属性についての詳しいことは、29ページの"属性"を参照してください。

キャラクターの肖像

キャラクターを作る際に選んだ肖像は、ゲーム中、そのキャラクターを表わすグラフィックとして使われます。肖像の横にある矢印をクリックして、肖像を変えることができます。気にいった肖像を見つけたら、肖像の上をクリックしてください。キャラクターの肖像が決定されます。

能力値

キャラクターの肖像を選ぶと、コンピューターがそのキャラクターの能力値を決めます。この一連の数値は、キャラクターの生まれつきの能力、身体機能を表します。キャラクターは、以下の6種類の数値を能力として持っています。

❖体力(STRENGTH : STR)
❖知性(INTELLIGENCE : INT)
❖知恵(WISDOM : WIZ)
❖器用さ(DEXTERITY : DEX)
❖体質(CONSTITUTION : CON)
❖魅力(CHARISMA : CHA)

詳しくは、29ページの"能力値"を参照してください。
プレーヤーは、コンピューターの決めた能力値を変更したり、キャラクターをキープできます。これは、能力変更/キャラクターキープ画面で行います。

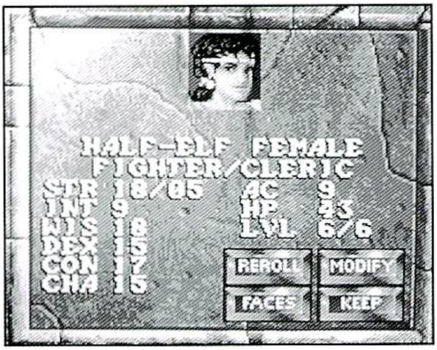
その他の数値

キャラクターは、その他にも次のような数値を持っています。

❖アーマークラス(ARMOR CLASS : AC)
❖ヒット・ポイント(HIT POINT : HP)
❖レベル(LEVEL : LVL)

これらの数値に関するより詳しい説明は、30ページ"その他のパラメーター"を参照してください。

能力の変更とキャラクターのキープ



能力変更/キャラクターキープ画面

REROLL(数値を決め直す)ーこれを選ぶと、全ての数値が決め直されます。

MODIFY(能力値を変更する)ー能力値とヒット・ポイントを変更することができます。AD＆D®テーブルトークで自分が使っているキャラクターと同じ数値を持たせたりする場合に使ってください。能力値の変更をするには、"MODIFY"を選択したあと、変更したい能力をクリックしてください。その後、+/ーボタンをクリックして、能力値を変更します。変更し終わったら、"OK"ボタンをクリックしてください。

FACES(肖像の変更)ー"FACES"ボタンをクリックすれば、そのキャラクターの肖像を変更することができます。

KEEP(キャラクターのキープ)ー"KEEP"ボタンをクリックすると、キャラクターをパーティーに加えることができます。

キャラクターをキープしたら、そのキャラクターに名前を付けて下さい。名前を付け終われば、そのキャラクターはパーティーに加わります。

キャラクターの削除

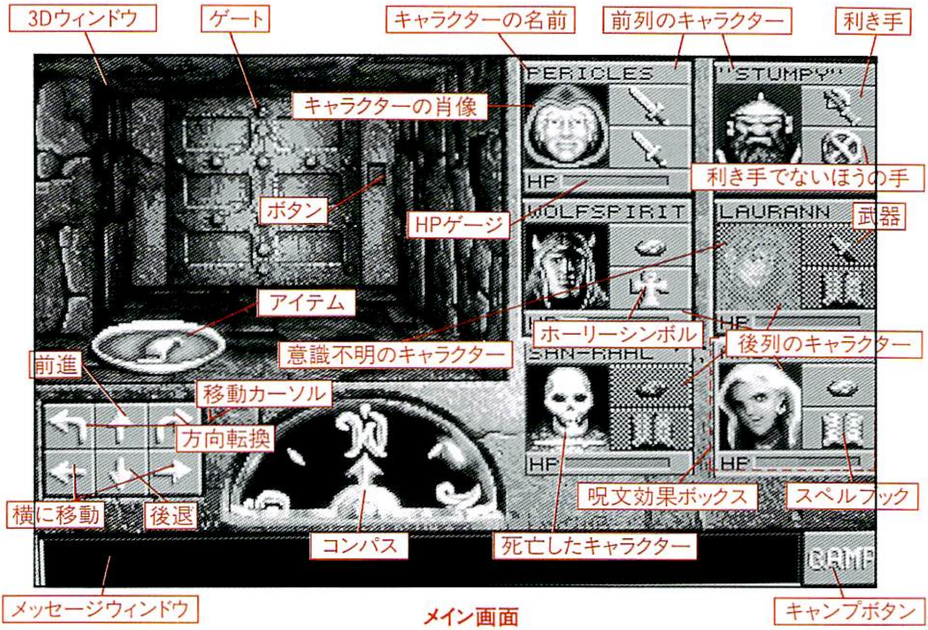
"PLAY"を選んでゲームを始める前に、キャラクターを削除することができます。キャラクターを削除するには、削除したいキャラクターの肖像をクリックしてから、"DELETE"ボタンをクリックしてください。

パーティーを編成し終わったら

4人のキャラクターを作り終えると、パーティーのメンバーの肖像の下に"PLAY"ボタンが表示されます。これをクリックすれば、ゲームを始めることができます。

NPC(ノンプレーヤーキャラクター)について

NPCとは、プレーヤーが作ったキャラクターではなく、ストーリーの展開に伴って登場するキャラクターたちです。ゲームの展開によって、最高2人までのNPCがパーティーに加わる可能性があります。冒険を進めるうちに、こうしたNPCたちがパーティーに加えてくれ、と申し出てくることがあります。プレーヤーがNPCたちを受け入れると、通常パーティーのメンバーと同じように、プレーヤーがコントロールすることができるようになります。また、NPCがアドバイスや情報を与えてくれる場合もあります。NPCは、自らパーティーを離れる場合もありますし、プレーヤーがいつでもパーティーから外すこともできます。



メイン画面

冒険を始める

アイ・オブ・ザ・ビホルダーII では、上の写真ようなメイン画面で、ゲームを進めます。移動、戦闘、呪文を唱える、探索といった行動は、すべてこの画面で行ないます。他の画面を開く場合には、このメイン画面の一部に重なるように開く場合もあります。また、攻撃はこのメイン画面からのみ行なうことができます。装備画面からは攻撃することができません。

ゲーム中、画面の上方に表示されている2名のキャラクターは、前列にいるキャラクターたちで、下部にいる2人は、後列に位置しているキャラクターです。前列には戦士系のキャラクターを、呪文を使うキャラクターを後列に配しておくとよいでしょう。

メイン画面での行動

モンスターを攻撃する　モンスターを攻撃するには、キャラクターが手に持っている武器を右クリックしてください。近接戦闘用の武器(剣、メイス等)で攻撃できるのは、前列に位置しているモンスターのみです。後列にいるキャラクターは、投てき武器や飛び道具(弓、ダーツ等)で攻撃することができます。武器を使用してモンスターを攻撃すると、再び使用可能になるまでその武器は灰色の影がかかったように表示されます。ファイター、パラディン、レンジャーは、ふたつの武器を持って攻撃することができますが、攻撃能力が落ちる可能性があります。

障害物を壊す　障害物を破壊するには、モンスターを攻撃するのと同様に、手に持った武器を右クリックしてください。

キャンプ　画面の右下にある"CAMP"ボタンを押すと、キャンプメニューが開きます。このメニューでは、ゲームのセーブ、音のオン/オフ、魔法を使うキャラクターに呪文を覚えさせるなどのオプションがあります。詳しくは23ページの"キャンプ"を参照してください。

僧侶の呪文を唱える　キャラクターの持っている、ホーリーシンボルを右クリックして呪文メニューを開いてください。メニューで呪文のレベルを選び、表示された呪文の中から唱えたいものを選んでください。パーティーのメンバーを呪文の対象とする場合は、かけたいキャラクターの肖像をクリックしてください。

呪文メニュー



魔術師の呪文を唱える　キャラクターの持っているスペルブックを右クリックして、呪文メニューを開いてください。メニューで呪文レベルを選択し、表示された呪文から、唱えたいものを選んでクリックしてください。パーティーのメンバーを対象とする場合には、かけたいキャラクターの肖像をクリックしてください。

僧侶/魔術師の巻物を使って呪文を唱える　キャラクターの手に持たせた巻物を、右クリックしてください。こうして呪文を唱えると、使った巻物はなくなってしまいます。

キャラクターの隊列を変更する　パーティー内のキャラクターの位置を変えるには、まずひとりのキャラクターの名前を右クリックし、次に別のキャラクターの名前をクリックしてください。これでそのふたりのキャラクターの位置が入れ替わります。

キャラクターのステータスをチェックする　キャラクターの肖像が普通に表示されていれば、そのキャラクターは意識のある状態です。灰色の影がかかったように表示されている時、そのキャラクターは意識を失っています。肖像の代わりに石像が表示されていればそのキャラクターが石化していることを、骸骨が表示されていればキャラクターが死んでしまっていることを示します。キャラクターの名前の部分が明るく表示されている時は、毒を受けているか、麻痺している状態です。

各キャラクターのボックスを取り囲むように細い線がありますが、これは呪文効果ボックスです。そのキャラクターが魔法で守られている場合、ここに表示されるのです。呪文効果ボックスが黄色く表示されている場合は、主に物理的な攻撃（剣や弓などの攻撃）に対する防御魔法がかけられていることを表し、赤く表示されている場合には、魔法に対する防御魔法がかけられていることを表します。黄色と赤が交互に表示されている場合、両方の魔法が効果を持っています。

HPゲージの色も、キャラクターの状態を表します。緑なら、キャラクターは多少の怪我をしている可能性はありますが、基本的に元気です。黄色は、重傷を負った状態です。赤なら、キャラクターは意識不明です。HPを数字表示にしたければ、キャンプメニューの"環境設定"のところで変更できるようになっています。

ポーション（飲み薬）を飲む　キャラクターの手に持たせたポーションを、右クリックしてください。

アイテムを捨てる　アイテムを左クリックすると、動かせる状態になります。そしてそのアイテムを、3Dウインドウまで運び、もう一度左クリックしてください。3Dウインドウの半分より下をクリックすると、アイテムを床面に置き、半分より上をクリックすると、アイテムを投げます。

キャラクターの装備を見る　キャラクターの肖像をクリックしてください。装備画面が開きます。

キャラクターの情報を見る　キャラクターの肖像をクリックし、さらに"次のページ"ボタン(ちょうどページの角がめくれたように見える部分です)をクリックしてください。キャラクター画面が開きます。

3Dウィンドウ内の物を調べる　3Dウインドウ内の調べたい箇所(壁の落書き等)を、直接クリックしてください。メッセージウィンドウ内に、その箇所に関する情報が表示されます。

飛び道具(弓矢、スリング)で攻撃する　キャラクターが手に持っている、弓、スリングを右クリックしてください。飛び道具を準備するには、キャラクターの利き手のほうに武器を持たせて下さい。飛び道具で攻撃するごとに、石や矢が自動的に消費されます。弓の場合は矢筒から矢が、スリングの場合にはベルトポーチやバックパックから石が使われて行きます。

投てき武器(ダガー、ダーツ)で攻撃する　キャラクターの手に持たせたダガーやダーツを右クリックしてください。手に持っているダガーやダーツを投げた後、予備があれば自動的にベルトポーチから補充されます。

ゲートをこじ開ける　少し開きかけたゲートは、こじ開けることができます。ゲートの一番下の部分をクリックしてください。自動的に、パーティー内で一番力持ちのキャラクターが試みます。

移動　移動カーソルをクリックするか、5ページの"キーボードによる操作"の説明に従って、キーボードのキーを使用して移動してください。

方角を知る　画面中央下にあるコンパスで、現在パーティーが向いている方角がわかります。現在位置の把握やマッピングに利用してください。呪文メニューが開いている場合、コンパスはこのメニューで隠されて、一時的に見えなくなります。

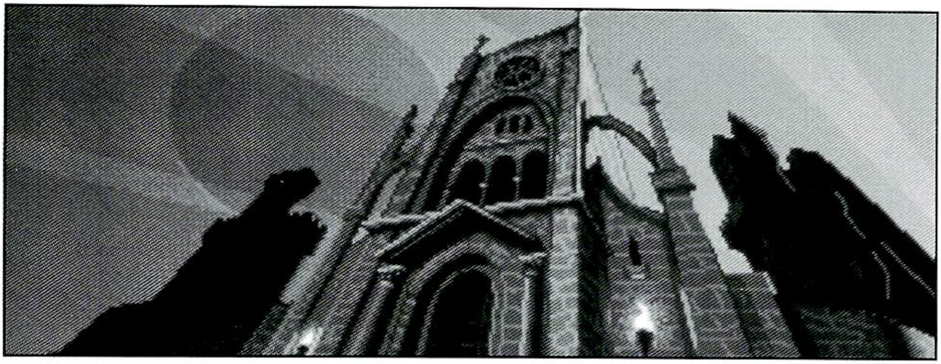
ゲートを開ける　ゲートのそばにあるレバーやボタンをクリックしてください。中には鍵のかかったゲートや、罠の仕掛けられているゲートもあります。こうしたゲートは、鍵か、何か特別なことをしなければ開けることができません。"ゲートをこじ開ける"と"鍵を外す"も参照してください。

パラディンの特殊能力による治療　パラディンが持っているホーリーシンボルを右クリックして呪文メニューを開きます。そこでレベル1の"LAY ON HANDS"を選んで下さい。最後に、対象となるパーティーのメンバーをクリックしてください。

鍵を外す　シーフ道具を左クリックして鍵の上へ持っていき、そこでもう一度クリックしてください。ワナがある場合には、自動的にワナの解除も試みます。

ゲームのポーズ　画面右下すみにあるキャンプボタンをクリックしてください。キャンプメニューが開き、ゲームは一時的に止まります。

弱いキャラクターを守る　弱いキャラクターは、後列に配置してください。後列にいるキャラクターがモンスターの近距離攻撃を受けるのは、前列のキャラクターが戦闘不能状態になった場合か、モンスターがパーティーの横、または背後から攻撃している場合のみです。



ダークムーン寺院の入り口

アイテムを手に持つ　アイテムを左クリックすると、アイテムを動かすことができるようになります。そして、そのアイテムをキャラクターの手の部分まで移動させ、もう一度左クリックしてください。アイテムはキャラクターの手の中に収まります。

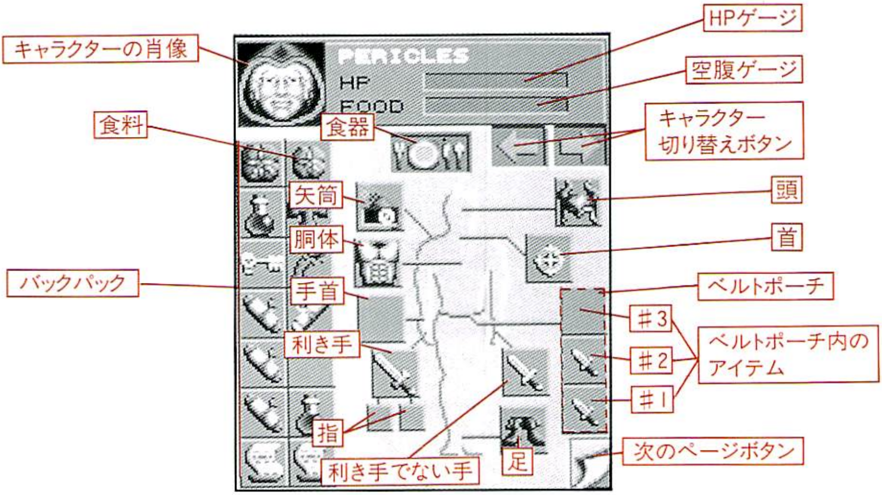
アイテムを拾う　アイテムを左クリックしてください。次にキャラクターの肖像をクリックして、装備画面を開きます。アイテムを保管しておきたい場所を選んで、その部分をクリックしてください。そのアイテムが身につけられるようなものであれば、装備させてやることもできます。ダンジョン内では、財宝、食料、武器、その他のアイテムを見つけることができます。アイテムを拾うためには、そのアイテムのすぐ近くまで行かなくてはなりません。時には、3Dウィンドウ内にアイテムが見えているが、遠すぎて拾えない、ということもありえます。

アイテムを投げる　アイテムを左クリックして、3Dウィンドウ内に動かします。画面の中央より上を、もう一度クリックすれば、そのアイテムを投げることができます。アイテムをその場に置きたい場合には、画面の中央より下をクリックしてください。このようにしてアイテムを投げるやり方は、ダガーやダーツを投げて敵を攻撃するのとは違うことに注意してください。

アンデッドの退散を試みる　僧侶、またはパラディンのホーリーシンボルを右クリックして、呪文メニューを開いて下さい。レベル1のリストの中から、"TURN UNDEAD"をクリックします。

ゲートの鍵を外す　パーティーの持っている鍵を左クリックして、ゲートの鍵の部分へ移動させてください。そこでもう一度クリックします。

紙片を見る　キャラクターが手に持っている紙片を、右クリックしてください。



装備画面

装備

装備画面には、全てのアイテムが表示されます。キャラクターのバックパック、ベルトポーチ内のアイテムは、使う準備が整っていないアイテムで、そのままでは役に立ちません。身に付けているか、手に持っているアイテムは準備が整っているとみなされ、そのアイテムの持つ利益、不利益がキャラクターに影響を与えることになります。

装備画面での操作

別のキャラクターを表示する　キャラクター切り替えボタン（矢印の形をしています）をクリックすれば、他のキャラクターの装備を見ることができます。

矢筒内の矢の数を調べる　矢筒の上に表示されている数字は、そのキャラクターの持っている矢の残り本数を示しています。矢を拾ったら、矢筒の上でクリックして矢筒の中に入れることができます。

キャラクター画面に切り替える　次のページボタンをクリックすれば、キャラクター画面に切り替わります。

空腹ゲージ　キャラクターが空腹なときには、空腹ゲージが黄色くなります。飢えの状態に近くなると、赤く表示されます。このゲージがなくなると、飢えの状態になったことを表します。キャラクターが飢えていると、呪文を記憶したり、祈ったりする事ができなくなります。

食べる　食料をクリックして、食器のところへ持って行き、もう一度クリックしてください。これで食料を食べたことになります。空腹ゲージは、そのキャラクターがどの程度空腹なのかを表します。

他のキャラクターにアイテムを渡す　まず渡したいアイテムをクリックし、次にキャラクター切り替えボタンをクリックして、そのアイテムを渡したい相手を表示します。アイテムを装備、または保管したい場所を選んで、もう一度クリックしてください。

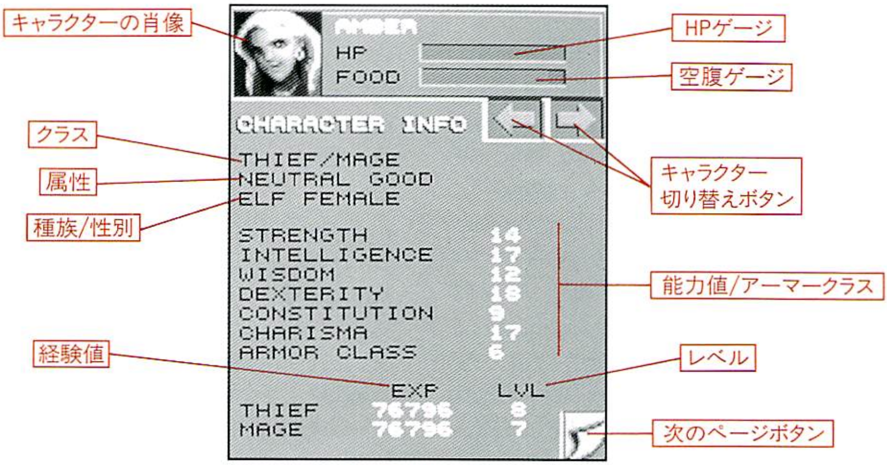
アイテムを投げる準備を整える　投てき武器は、ベルトポーチに保管してください。現在手に持っている投てき武器を使ったあと、このベルトポーチにしまっているアイテムが自動的に手へと移ります。

アイテムを準備する　アイテムを左クリックして、キャラクターの手を表すボックスまで移動させてください。もう一度左クリックすれば、アイテムは手の中に入り、準備状態になります。

メイン画面へ戻る　キャラクターの肖像をクリックすれば、メイン画面へと切り替わります。

アイテムを保管する　アイテムをクリックして、バックパックまで運びます。そこでもう一度クリックすれば、アイテムはバックパック内に収まります。バックパックの中にあるアイテムは、準備状態でなく、キャラクターになんの影響も与えないことに注意してください。

装備を身につける　装備を、キャラクターの体と線でつながっているボックスへ動かして、そこでクリックしてください。鎧や服は、胴体のボックスへ装備します。こて類は手首、指輪類は指、兜類は頭、ネックレスは首、靴は足へと装備してください。



キャラクター画面

キャラクターの情報

キャラクター画面には、そのキャラクターのクラス、属性、種族、性別、能力値、アーマークラス、経験値、レベルが表示されます。各項目についての詳しい事は、25ページの"キャラクター"を参照してください。

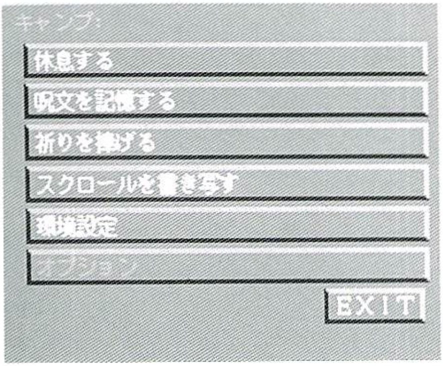
キャラクター画面の操作

キャラクターの切り替え　キャラクター切り替えボタンをクリックして、他のキャラクターに切り替えることができます。

装備画面への切り替え　次のページボタンをクリックすると、装備画面へと切り替わります。

メイン画面へ戻る　キャラクターの肖像をクリックすれば、メイン画面へ切り替わります。

キャンプ



キャンプメニュー

休息する

休息を選ぶと、パーティーは休息し、治療や呪文の記憶(または呪文を授かるための祈り)を行ないます。休息を選んだ時点で、パーティー内の治療能力を持つキャラクターにパーティーの治療を行わせるかどうかを聞いてきます。ここでYesを選択すると、治療の呪文を持つキャラクターは、まず治療系の呪文をパーティー内の負傷しているキャラクターにかけ、次に使った治療の呪文を記憶し直すと同時に、記憶を指示された他の呪文を記憶します。このとき、事前に特に指示をしないかぎり、以前に記憶したのと同じ呪文を記憶します。パーティーの休息する長さは、記憶する呪文のレベルと数によって決まります。

空腹ゲージが空白(飢えている状態)のキャラクターは、何か食べるまで、呪文の記憶をすることができません。

呪文を記憶する

このオプションを選ぶと、魔術師に記憶させる呪文を選んだり、現在どの呪文を記憶するように設定されているかを見ることができます。このオプションを選択すると、呪文記憶メニューが開きます。記憶させる呪文を変更したいときには、このメニューでレベルを選択してください。そのキャラクターが新たに記憶できる呪文の数とその名前が表示されますので、記憶させたい呪文をクリックしてください。呪文の右に表示される数字は、その呪文を何回分記憶しようとしているかを表わしています。記憶させる呪文をもう一度決め直したいときには、クリアボタンをレベルの違う呪文を選択したい場合には、そのレベルの数字をクリックしてください。作業が終わったら、"EXIT"ボタンをクリックしてください。

祈りを捧げる

僧侶系の呪文は、魔術師のように本から記憶するものではなく、神に祈ることによって与えられるものです。このオプションを選ぶことで、僧侶、または高位のパラディンがどの呪文を授かるかを選ぶことができ、また、現在どの呪文を授かるように設定されているかを見ることもできます。このオプションを選択すると、呪文祈禱メニューが開きます。授かる呪文を変更したいときには、このメニューで、まずレベルを選択してください。そのキャラクターが新たに授かることのできる呪文の数とその名前が表示されますので、授かりたい呪文をクリックしてください。呪文の右に表示される数字は、キャラクターが、その呪文を何回分授かろうとしているかを表わしています。授かる呪文をもう一度決め直したいときには、クリアボタンを、レベルの違う呪文を選択したい場合には、レベルの数字をクリックしてください。作業が終わったら、"EXIT"ボタンをクリックしてください。

スクロールをスペルブックに書き写す

巻物からスペルブックに呪文を書き写す場合には、このコマンドを選んで下さい。その巻物に書かれている呪文のリストが表示されます。



森の中から見たダークムーン寺院

環境設定

サウンドのオン／オフやHPゲージの数字／グラフ切り替えなどの設定を行ないます。

機能メニュー

BGM	ON／OFF
効果音	ON／OFF
バーグラフ表示	ON／OFF

バーグラフ表示ーヒット・ポイントを数字で表示するかグラフ表示にするかを設定します。

オプション

ロードやセーブを行ないます。

オプションメニュー

ゲームロード
ゲームセーブ
キャラクターを外す
ゲームを終了する

ゲームロードーこのオプションを選ぶと、6つのセーブファイルスロットが表示されます。セーブしたゲームがあれば、そこにセーブ時につけたファイルネームが表示されます。ロードしたいファイルを選んで、クリックしてください。

ゲームセーブーこのオプションを選ぶと、6つのセーブファイルスロットが表示されます。ゲームをセーブしたいスロットをクリックし、ファイルネームを決めてリターンキーを押せばゲームはセーブされます。こまめにセーブをすることをお薦めします。

キャラクターを外すーNPC（冒険の途中で、パーティーに加わったNon-Player Characterーノン・プレーヤー・キャラクター）を、パーティーから外します。

ゲームを終了するーアイ・オブ・ザ・ビホルダーIIを終了します。ゲームの記録を残したい場合には、終了する前に必ずゲームのセーブを行なって下さい。

EXIT

キャンプメニューから抜けて、メイン画面に戻ります。

キャラクターとパーティー

キャラクター

パーティーは、4人のキャラクターで構成されています。キャラクターは、それぞれに異なった長所と短所を持っています。キャラクターは、種族、クラス、各種能力値といったパラメーターを持っています。

このゲームでは、6つの種族からキャラクターの種族を選べます。ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフリング、人間の6種類です。

クラスは、キャラクターの職業を表わすものです。基本となるクラスは、僧侶、ファイター、レンジャー、魔術師、パラディン、盗賊の6種類です。種族によっては同時に2つ以上のクラスを併せ持つこともできます。複数のクラスを同時に併せ持つことを、マルチ・クラスと呼びます。レベルは、どの職業についても最大13レベルまで上がりますが、種族によってはそれ以下の場合もあります。

能力値は、そのキャラクターの肉体的、精神的な能力を表わしており、体力、知性、知恵、器用さ、体質、魅力の6つがあります。

種族

ドワーフ：ドワーフは背が低く、がっしりした体つきの人間に近い種族です。身長は大体1メートル20センチから1メートル35センチ程度ですが、筋肉質のため、体重は70キロ前後もあります。寿命は350歳から450歳程度です。彼らは、金属細工から石の細工まで、あらゆる技術に優れていることで知られています。ドワーフの手による武器は世界中の市場で高値で取り引きされていますし、ドワーフの装身具は、一国の王の身代金になりうるほどの値段がつきます。ドワーフはまた、非常に勇気があり、粘り強いことで知られており、それはほとんど狂信的なほどです。ドワーフは生まれつき魔法には縁がなく、呪文とほとんどの毒に対する耐性を持っています。

- *能力値への修正：器用さ……－1、体質……＋1、魅力……－2*
- *選択できるクラス：僧侶、ファイター、盗賊、ファイター／僧侶、ファイター／盗賊*
- *レベルの上限：僧侶……レベル10、盗賊……レベル12*

エルフ：エルフは人間に似ていますが、いくらか背が低く、整った顔だちととがった耳で容易に人間との見分けがつきます。彼らは、1200年以上生きることも珍しくはありません。エルフは、文明の栄える地域を嫌います。自然の美しさ、歌、のんきに遊び回ることがエルフの喜びなのです。見知らぬ者に対しては、しばしば傲慢で冷たいように見られるエルフですが、友人に対しては非常に忠実なことで知られています。

どのクラスのエルフも小さい頃から弓術を教えられていて、あらゆる種類の弓、ロングソード、ショートソードを使用する際には、＋1のボーナスを得ることができます。エルフは、スリープやチャームの魔法に対して、非常に強い耐性を持っています。また、*レイズ・デッド*の呪文は、エルフに対しては効力を発揮しません。

- *能力値への修正：器用さ……＋1、体質……－1*
- *選択できるクラス：僧侶、ファイター、魔術師、レンジャー、盗賊、ファイター／魔術師、ファイター／盗賊、魔術師／盗賊、ファイター／魔術師／盗賊*
- *レベルの上限：僧侶……レベル12、ファイター……レベル12、盗賊……レベル12*

ノーム：ノームは、ドワーフの遠い同族にあたりますが、ドワーフはノームが同族であるということを認めたがりません。平均的なノームは、約600歳まで生きます。ドワーフは寡黙で働き者ですが、ノームはもっとのんきで陽気です。彼らは大変イタズラ好きですので、常に注意を怠らないほうがい

いでしょう。
ノームは、魔法に対して、そこそこの耐性を持っています。
- 能力値への修正：知性……＋1、知恵……－1
- 選択できるクラス：僧侶、ファイター、盗賊、僧侶／盗賊、ファイター／僧侶、ファイター／盗賊
- レベルの上限：僧侶……レベル9、ファイター……11レベル

ハーフエルフ：混血であることによって、様々な長所を受け継いでいます。顔だちはエルフに似ていますが、身長と体重は、ほとんどのエルフより高く、重く、人間に近くなっています。エルフほど長寿ではありませんが、平均250年程度の寿命を持っています。ハーフエルフは、エルフ、人間、どちらとも共に旅をしたり付き合ったりすることができますが、心の底から受け入れてもらえることは、めったにありません。
他の種族に比べ、ハーフエルフは選択できるクラスの組合わせが豊富です。生まれつきのスリープ、チャームの呪文に対する耐性は受け継いでいますが、純粋なエルフほどの耐性はありません。
- 能力値の修正：なし
- 選択可能なクラス：僧侶、ファイター、魔術師、レンジャー、盗賊、ファイター／僧侶、ファイター／盗賊、ファイター／魔術師、僧侶／レンジャー、僧侶／魔術師、盗賊／魔術師、ファイター／魔術師／僧侶、ファイター／魔術師／盗賊
- レベルの上限：魔術師……レベル12、盗賊……レベル12

ハーフリング：小柄な種族で、愛想のよさと、楽しいことが大好きなことで知られています。丸く大きな顔をしていて、大抵、縮れた髪を持っています。ハーフリングは非常に背が低く、ドワーフよりもさらに小柄で、ふっくらとした体つきをしています。彼らは粘り強く勤勉で、一般的に物静かで平和的です。彼らは穴を掘ってその中で生活しますが、内装は大変凝っており、食料庫はいつも満杯です。
ハーフリングは、他の種族からも好かれており、特にノームは、自分たちに似た生きかたや考え方を持つ彼らを大変に好みます。
ハーフリングは、生まれつきの魔法に対する耐性を持ち、スリングを使用する際には＋１のボーナスを得ることができます。
- 能力値の修正：器用さ……＋1、ファイター以外のクラスの体力……－1
- 選択できるクラス：僧侶、ファイター、盗賊、ファイター／盗賊
- レベルの上限：僧侶……レベル8、ファイター……レベル9

人間：人間は最も順応性の高い種族で、従って最も優勢な種族です。人間は、他の種族に比べ、体の大きさや肌の色、髪の色などが多様です。彼らは平均70年程度の寿命を持っています。人間の社会も、他の種族の社会に比べ多様で、また、より攻撃的で、物質主義に走りがちです。寿命の長い種族が辛抱強く機会を待ち、長い目で物を見るのに対し、人間は目先の利益のために努力する傾向があります。
- 能力値の修正：なし
- 選択できるクラス：僧侶、ファイター、魔術師、パラディン、レンジャー、盗賊
- レベルの上限：ゲームの上限まで

クラス

それぞれのクラスは固有の長所を持っており、パーティーに様々な能力やスキルをもたらしてくれます。戦士系のクラス(ファイター、レンジャー、パラディン)は、パーティーの勝利と栄光への道に立ち塞がるモンスターを倒し、前進するために必要になります。盗賊は、パーティーがワナや鍵のかかったドアに出くわしたときに活躍します。魔術師は強力な呪文を唱え、僧侶は敵と戦うこともでき、負傷したパーティーのメンバーを治療することもできます。

それぞれのクラスには、ひとつ、あるいは複数の、最も重要となる能力値があります。*最重要能力値*が16かそれ以上あるキャラクターは、レベルの上昇がある程度早くなります。

僧侶：僧侶は戦うことのできる神官で、自分自身の信仰心と同時に、彼らの武器にも信頼を置いています。僧侶の修業、神の力による呪文と、制限のある武器の使用を含んでいます。彼らはすべての鎧を身につけることができますが、武器に関しては、メイス、フレイルといった刃のついていない打撃系の武器しか使用できません。

僧侶の呪文は、魔術師の呪文と違って神の力を借りるものです。僧侶はスペルブックを持っていません。彼らは、直接神から力を授かり、ホーリーシンボルを通して呪文を唱えます。魔術師が精神を集中させて呪文を記憶するのに対し、僧侶は瞑想状態に入って、そこで神から呪文を授かるのです。僧侶は、スケルトンなどのアンデッドモンスターに対して、特殊な力を持っています。*アンデットの退散*の能力は、僧侶の呪文メニューのレベル1に加えられていて、あたかも呪文であるかのように使用されます。しかし、この能力は呪文ではないため、使用しても呪文のようにリストから消えることはありません。僧侶はレベルアップするに従ってより多くの呪文を習得し、アンデットに対する力も強くなります。知恵の能力値が13以上ある僧侶は、より多くの呪文を授かることができます。(54ページの〝僧侶の知恵と呪文ボーナス表〞を参照してください)。

- 最重要の能力：知恵
- 僧侶になれる種族：人間、ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフリング
- 使用できる武器：メイス、フレイル、スタッフ、スリング

ファイター：ファイターは戦士で、武器と戦術の専門家です。ファイターの訓練は、すべての武器と鎧の使用、ならびにメンテナンスを含んでいます。ファイターは、すべての鎧と武器を制限なしに使用することができます。栄光のためであれ、富のためであれ、ファイターは勇気とスキルのみが物を言う、最も戦闘の激しい場所に赴きます。

ファイターは、呪文を使うことは一切できません。彼らの頼りは、剣の力だけです。しかし、彼らは魔法の武器や鎧、あるいはリングやこてなどの魔法のアイテムを使用することはできます。ファイターはレベルが上昇するにつれ、スキルとスピードを得ることができます。高いレベルのファイター(レンジャー、パラディンも含む)は、剣などの近接戦闘用兵器を使って、他のキャラクターよりも頻繁に攻撃を行うことができます。

- 最重要の能力：体力
- ファイターになれる種族：すべての種族
- 使用できる武器：すべての武器

魔術師：魔術師は、魔法と呪文を唱えるジェスチャーの、神秘的な秘密を会得した人々です。魔術師は接近戦が得意でなく、知性と魔法の力に頼る傾向があります。戦闘になると、戦士系のキャラクターや僧侶は敵に向けて突撃しますが、魔術師は後方に留まって、魔法で敵を打ちのめします。
魔術師は、呪文を唱える際の邪魔になるため、どんな鎧も身につけることができません。また、あまり戦いが好きでないため、使える武器も非常に限られています。レベルが上がるにつれ、魔術師は非常に強力になります。

- 最重要の能力値：知性
- 魔術師になれる種族：人間、エルフ、ハーフエルフ
- 使用できる武器：ダガー、スタッフ、ダーツ

パラディン：パラディンは、真実と正義の名の下に戦うエリート戦士です。ルールの遵守と善い行いが、彼らの糧なのです、彼らは、僧侶さえもが尊敬するほどの、純粋な信仰に基づいた生活を送っています。パラディンは、イビルの属性のキャラクターのいるパーティーには加わりません。他の高レベルの戦士系キャラクターと同様、パラディンは剣などの接近戦用兵器によって、他のクラスのキャラクターより頻繁な攻撃を行うことができます。
パラディンは、すべての鎧、武器を使いこなすスキルに加え、僧侶系の呪文を使う能力を持っています。パラディンは、魔法による攻撃や毒に対する耐性を持ち、また、どんな種類の病気にもかかることはありません。パラディンは、その"*治療能力*"(LAY ON HANDS)を使って、1日に1度だけ治療を行うことができます(1レベルにつき、2ヒット・ポイントを回復できます)。"*治療能力*"は、僧侶の呪文の"*キュア・ライト・ウーンズ*"の呪文に似ています。パラディンは、常にオーラによって包まれ、保護されています。このオーラのために、イビルの属性を持つ敵のパラディンに対する攻撃は、不利な修正を加えられます。
レベル3に達したパラディンは、2レベル下の僧侶(つまりレベル1の僧侶)として、アンデッドの退散を行うことができるようになります。レベル9に達すると、僧侶の呪文のうち何種類かを唱えることができるようになります。しかし、僧侶の巻物を使用することはできません。パラディンは、僧侶と同じ様に、呪文を神から受け取るために祈り、唱えます。
パラディンは、次の僧侶呪文を唱えることができます。
ブレス、キュア・ライト・ウーンズ、ディテクト・マジック、プロテクション・フロム・イビル、スロー・ポイズン

- 最重要の能力値：体力、魅力
- パラディンになれる種族：人間のみ
- 使用できる武器：すべての武器

レンジャー：レンジャーは、訓練された狩人であり、追跡者であり、森の住人です。彼らは、剣や弓に頼るのと同じぐらい、機転とスリルに頼って生きていくように教えられています。ファイター同様、レンジャーも全ての鎧、武器を使用できます。しかし、重い鎧は彼らの特殊能力の妨げとなります。
レンジャーがスタデット・レザーか、それより軽い防具を身につけている場合、両手に武器を持っても、不利な修正なしに戦うことができます。他の高レベルの戦士系キャラクター同様、レンジャーは剣などの接近戦用兵器によって、他のクラスのキャラクターより頻繁な攻撃を行うことができます。

- 最重要の能力値：体力、器用さ、知恵
- レンジャーになれる種族：人間、エルフ、ハーフエルフ
- 使用できる武器：すべての武器

盗賊：盗賊は、ひとつのグループとして扱うことが難しいクラスです。常に不満を持ち、彼らのことを疑ってもいない人々を襲うような悪いやつらもいますし、基本的にいいやつなのですが、体力に欠けるものもいます。熟練した盗賊がパーティーに加わると、パーティーの生存率が高くなるということは、冒険者たちの間では随分前から知られていることです。特に、ワナの仕掛けられたドアを開ける時などには、盗賊の存在が大変重要です。盗賊はレベルが上がるにつれ、錠を外したりワナを避けることにより熟達していきます。
盗賊は、自由に、そして静かに動き回る必要があるので、皮製以外の鎧を身に付けている場合、能力がフルに発揮できなくなります。盗賊は、僧侶や魔術師よりは、多くの武器を使用することができます。

- 最重要の能力値：器用さ
- 盗賊になれる種族：すべての種族
- 使用できる武器：いくつかの武器

属性
属性は、そのキャラクターの物の見方、生き方を表すものです。社会を強く信じ他人を愛するというローフル・グッドから、完全に個人主義で他人のことを顧みないというケイオティック・イビルまでの、幅広い属性があります。属性は、2つの部分から成り立っています。ひとつはそのキャラクターの世界観、そしてもうひとつは道徳観念です。

世界観
❖**ローフル**……そのキャラクターが社会の枠組みとルールの制限内で働くことを表します。

❖**ニュートラル**……そのキャラクターが、時には社会を重視し、時には個人を重視することを表します。

❖**ケイオティック**……そのキャラクターが、社会や他人のことよりも、常に自分自身のことを重要視していることを示しています。

道徳観念
❖**グッド**……そのキャラクターが、道徳的で正直な行動を取ろうとすることを表しています。

❖**ニュートラル**……その場の状況に応じて、場当たり的な道徳観念に沿って行動します。

❖**イビル**……他人のことなど顧みず、あきらかな悪意に満ちた行動を取ります。

能力値
能力値は、3から18までの数字が基本の数値となります。種族を選択すると、コンピューターによって、この基本数値に種族による修正が自動的に加えられることになります。能力値の上限は、魔法のアイテムによる修正がない限り19です。戦士系キャラクターは、パーセンテージで表わされる付加的な体力値を持つ場合があります。能力値の数字が大きければ大きいほど、その能力が優れていることを示します。

体力(STR)：体力は、肉体的な力、筋肉の量、スタミナを統轄する数値です。戦士系のキャラクターは、パーセンテージ表示の付加的な体力値(18を超える体力値をパーセンテージで表したもの)を持つ場合があります。これは01、02、03……98、99、00という形で、通常の体力値の後に表示されます。たとえば、18／23とあれば、基本の体力値18の上に、23パーセントの付加的体力値を持っているということになりなす。体力値の高いキャラクターは、戦闘で有利になります。剣やメイスなどの武器で攻撃をすると、体力の高いキャラクターは攻撃回数も増えますし、相手に与えるダメージも大きくなります。ハーフリングの戦士系キャラクターは、付加的体力を持つことはありません。

器用さ(DEX)：器用さは、敏捷性、目と手の協

調性、反射スピードを表します。この能力の高いキャラクターは、敵の攻撃が当たるかどうかの判定に使うアーマー・クラスが低く(敵の攻撃が当たりにくく)なります。器用さが高いと、スリングや弓で攻撃する際にも有利な修正を受けます。器用さが16以上あると、両手に武器を持って戦うときの不利な修正が、いくらか軽減されます。

体質(CON)：体のコンディション、健康状態、体の強靱さを表すパラメータです。この数値が高いと、ヒット・ポイントが多くなります。

知性(INT)：記憶力、理解力、学習能力を表わします。魔術師の腕のよさ、そして生き残ること自体が、魔法を学び、そして使うことにかかっているので、知性は魔術師の最重要能力となっています。

知恵(WIZ)：判断力、啓発する力、意志の力、直感力を合わせたものです。7以下の知恵を持つキャラクターは、魔法に対して無力で、15以上の知恵を持つキャラクターは、魔法に対するある程度の耐性を持っています。13以上の知恵を持つ僧侶は、より多くの呪文を授かることができます(54ページの〝僧侶の知恵と呪文ボーナス表〟を参照してください)。

魅力(CHA)：キャラクターの魅力、説得力、リーダーとしての資質を表します。

その他のパラメータ

種族、クラス、能力値の他にも、キャラクターは、ゲーム中に変化する可能性のあるいくつかのパラメータを持っています。アーマー・クラス、ヒット・ポイント、経験値、レベル、属性といったものがそれです。

アーマー・クラス(AC)：そのキャラクターが敵に攻撃されたとき、敵の攻撃の当たりやすさ、ダメージを受ける可能性の高さを表します。アーマー・クラスの数値が小さければ小さいほど、そのキャラクターはダメージを受けにくくなります。アーマー・クラスの値が低い、ということは、いくつかの異なる状況を表します。例えば魔法の鎧を身につけているためダメージを受けにくい場合もありますし、モンスターが小さく、素早い動きをするため、攻撃が当たりにくい、という場合もあります。アーマー・クラスは、ゲーム中、キャラクターが鎧や盾を身につけた場合にのみ、変化します。器用さが高いキャラクターは、低いアーマー・クラスを得ることができます。

ヒット・ポイント(HP)：キャラクターやモンスターが、どれぐらいのダメージをくらうと、戦闘不能になったり死亡したりするかを表わします。この値が高ければ、より多くのダメージに耐えることができます。攻撃が鎧や防御の手段をかいくぐって命中すると、与えたダメージがヒット・ポイントから差し引かれます。ヒット・ポイントがゼロに達すると、そのキャラクターは意識不明の状態になり、−10以下になると、そのキャラクターは死んでしまいます。

経験値(EXP)：そのキャラクターが、どれだけのことを成し遂げたかを表わします。モンスターを倒したり、宝を発見したり、冒険の一部を終了することによって、経験値を得ることができます。キャラクターが16以上の最重要能力値を持っている場合、そのキャラクターの得る経験値は10パーセント割増しされます。
一定の経験値を得ると、キャラクターは次のレベルへ昇格します。すべてのキャラクターは、ゲーム開始時点で、すでにある程度の経験値を持っています。マルチクラスのキャラクターでは、開始時の経験値は、それぞれのクラスに均等に分けられています。

レベル(LVL)：キャラクターが、自分の職業(クラス)において、どれぐらい腕を上げたかを表わします。つぎのレベルに昇格するための経験値を稼ぐと、そのキャラクターのヒット・ポイント、戦闘能力、魔法攻撃や毒に対する耐性が向上しま

す。魔術師、僧侶、高いレベルのパラディンは、レベルの上昇に伴って、より多くの呪文を記憶(授かる)できるようになり、また、新しいレベルの呪文を唱えられるようになります。レベル上昇は、そのキャラクターが次のレベルに必要な経験値を稼いだ時点で、自動的に起こります。すべてのクラスの"レベルアップ表"は、54ページに掲載されています。

強いキャラクターを作る

パーティーをどのような編成にするかについては、多くの指針があります。ある種のクラスと種族の組合わせは、他のものよりも断然優れています。

シングルクラスかマルチクラスか？

人間以外の種族のキャラクターは、マルチクラスキャラクターになる能力を持っていますが、必ずしもマルチクラスを選択する必要はありません。同じ経験値を持つキャラクターの場合、シングルクラスのキャラクターのほうがマルチクラスよりも有利な点がいくつかあります。

シングルクラスのファイターは、同じ経験値を持つマルチクラスのファイター＋αのキャラクターより、多くのヒット・ポイントを持っていますし、攻撃の命中率も高くなっています。

シングルクラスの魔術師や僧侶は、マルチクラスの魔術師＋α、僧侶＋αというキャラクターよりずっと早いうえに、新しいレベルの呪文を使えるようになります。同じ経験値を持っていれば、シングルクラスの僧侶、魔術師のほうが、マルチクラスのキャラクターより使える呪文が多くなります。

プレーヤーが十分注意深いプレーを心掛ければ、後列のキャラクターが接近戦闘に巻き込まれることはめったにありません。このことから、シングルクラスの魔術師は接近戦闘能力に劣りますが、後列に配置すれば実用的なキャラクターといえるのです。また、このゲームのリアルタイム性を考えれば、ひとりのキャラクターは同時にひとつのことしかできないわけです。したがって、多くのことをできるキャラクターよりも、ひとつのことをより上手にこなせるキャラクターのほうが大切になるのです。

マルチクラスのキャラクターの長所は明白でしょう。マルチクラスのキャラクターは、ひとりで複数のクラスの能力を併せ持っているのです。ファイター／魔術師のキャラクターは、接近戦は同じ経験値を持つシングルクラスのファイターに、呪文はシングルクラスの魔術師に劣りますが、どちらもそこそこにこなすことができます。マルチクラスのキャラクターは、パーティーに能力を上乗せしたいときーたとえば盗賊のスキルや補助の治療呪文を持たせたいときーには役に立ちます。マルチクラスのキャラクターは、経験値を２つ、または３つのクラスに均等に振り分けるため、レベルの上昇が非常に遅いということを心に留めておいてください。

種族による利点

ゲーム中、特殊な状況やモンスターによっては、ある種の種族とクラスの組合わせが非常に効果的になります。以下に挙げるのは、その例です。

*ドワーフのファイター：*体質の値が高いドワーフのファイターは毒に対する耐性が高く、このためジャイアント・スパイダーとの戦闘が楽になります。ドワーフのファイターは、最高19の体質値を持つことができ、これによってヒット・ポイントも多くなります。ドワーフがパーティーにいれば、ドワーフ文字も読むことができます。

*人間のパラディン：*人間のみがパラディンになれます。パラディンは、他の戦士系のキャラクターと同様に戦うことができる上に、特殊な*治療能力*を持っており、負傷を治癒することもできるのです。９レベルに達したパラディンは、低いレベルの僧侶の呪文をいくつか唱えるようになります。

*エルフの魔術師：*シングルクラスの魔術師は、レベルの上昇も早くなります。器用さの高いエルフの魔術師は、アーマー・クラスの数値が小さくなり、これによって投てき武器、飛び道具の流れ弾

から身を守ることが容易になります。エルフの体質の最高値の17はヒット・ポイントの制限とはなりませんし、器用さの最高値19はアーマークラスを下げるのに役立ちます。魔術師は、アーマークラスを下げるためにいかなる鎧も身につけることができませんから、器用さの高さが不可欠なのです。また、エルフがパーティーにいれば、エルフ文字を読むことができます。

人間、ハーフエルフの僧侶： シングルクラスの僧侶は、レベルの上昇が早くなります。人間とハーフエルフは、最高18の知恵の値を持つことができます。知恵が18であれば、授かることのできる呪文の数も最大値になります。また、人間、ハーフエルフの僧侶は、ゲーム中のレベルの上限まで、レベルを上げることができます。

ハーフエルフのファイター／魔術師／僧侶： 最も多様な能力を持ったキャラクターがこれです。このキャラクターは、錠開けを除くほとんどのアイテムを使うことができ、限られてはいるものの戦闘能力もあり、攻撃呪文を使え、治癒の能力もあります。残念ながらハーフエルフのファイター／魔術師／僧侶は、レベルの上昇が非常に遅く、ヒット・ポイントも非常に少なくなってしまいます。

エルフのファイター／魔術師／盗賊： 上に挙げたハーフエルフの万能キャラクターの盗賊版がこれです。このキャラクターは、文字どおりどんなアイテムでも使用でき、鍵開けもできます。このキャラクターも残念ながらレベルアップが非常に遅く、ヒット・ポイントも少なくなります。

強いパーティーを編成する

色々な障害に立ち向かうために、パーティーには色々なクラスと種族のキャラクターを加えるべきです。プレーヤーは、キャラクターを作る前に、パーティーの全般的な戦術を決めておかなくてはならないでしょう。
一般に、パーティーには最低２人の戦士系キャラクターと、魔術師の呪文を唱えられるキャラクターひとり、僧侶の治癒呪文を唱えられるキャラクターひとりを加えるべきです。

戦士系キャラクター

前列で戦える２人のキャラクターに関しては、プレーヤーには多くの選択肢があります。ほとんどの種族で、まずまずの戦士系キャラクターを作ることができます。ファイター、パラディン、レンジャーは、他のクラスのキャラクターに比べて、戦闘に長けています。シングルクラスの僧侶や、マルチクラスのファイター／僧侶でも、ゲームの最初では十分前列のキャラクターとして役立ちます。ゲーム中に登場してくるＮＰＣの中にも、戦闘に長けていて、前列のキャラクターとして役立つものもいます。

呪文を唱えるキャラクター

呪文を使うキャラクターの選択も、パーティーの戦術にとって重要になります。ほとんどの場合、魔術師の呪文の使い手は、パーティーにひとりで十分です。魔術師は、新たなレベルの呪文を巻き物から学ばなければなりません。そして巻き物の数には限りがありますから、ふたり以上の魔術師にそれを分配してしまうのは、能率的とはいえません。
僧侶の治癒の呪文を使えるキャラクターを２人パーティーに加えると、しばしば役にたちます。戦闘の後、意識のある僧侶がいない状態にならないように気をつけてください。キュア・ライトウーンズの呪文を数回分持った意識のある僧侶がいれば、そうでないパーティーが数日かけて治癒しなければならないヒット・ポイントを、わずか数時間で回復することもできるからです。

パーティーの構成

パーティーを編成する際の戦術のひとつとして、少ない経験値でもレベルが上がるように、専門職のキャラクターでパーティーを編成する、というものがあります。この戦術は、前列の戦士系キャラクターが、後列の呪文の使い手たちを接近戦に巻き込まないようにできる限り、有効といえます。

専門職キャラクターのパーティー
ドワーフのファイター、人間のパラディン、エルフの魔術師、ハーフエルフの僧侶

もうひとつの戦術は、マルチクラスの万能キャラクターでパーティーを編成するものです。この種のパーティーは、どんなシチュエーションにおいても、適当なスキルを持ったキャラクターが見つかるはずです。しかし、このような多様な能力を持ったキャラクターのパーティーは、レベルアップのためには莫大な経験値を必要とすることになります。

万能キャラクターのパーティー
ドワーフのファイター／盗賊、ハーフエルフのファイター／僧侶、エルフのファイター／魔術師、ハーフエルフの僧侶／魔術師

さらにもうひとつの戦術は、両者の中間的なパーティーを編成することです。前列には専門家の戦士系キャラクターを配し、後列にはマルチクラスの呪文の使い手を配するのです。この戦術では、戦士系キャラクターは早いレベルアップができ、呪文の使い手はより幅広い呪文を使えることになります。

混合キャラクターのパーティー
ドワーフのファイター、人間のパラディン、ハーフエルフの僧侶／魔術師、人間の僧侶

呪文

呪文のレンジ	呪文の持続時間
0＝パーティーのメンバーを対象とする呪文	瞬間的＝瞬間的に効果を表わし、継続しない
	短時間＝1戦闘ラウンド
近距離＝隣接するスクエア	中程度＝効果はしばらく継続
中距離＝2スクエアまで	長時間＝効果がかなり長く継続
遠距離＝見える範囲	永久＝効果はゲーム中継続
	不定または特殊＝各呪文の解説を参照して下さい

魔術師の呪文

魔術師の呪文レベル1

❖ARMOR（アーマー：鎧）

レンジ：0　**継続時間**：特殊　**対象**：キャラクター1人

この呪文によって、魔術師は目標となったキャラクターを魔法のフィールドで包み込み、スケール・メイル（AC6）と同様の防御力を与えることができます。すでにアーマー・クラスが6以下のキャラクターには効果がありませんし、*シールド*の呪文と併せて使っても相乗効果は得られません。呪文の効果は、呪文が打ちけされるか、キャラクターが8ヒットポイント＋呪文をかけた魔術師のレベル数以上のダメージを受けるまで継続します。

❖BURNING HANDS（バーニング・ハンズ：炎の手）

レンジ：近距離　**継続時間**：瞬間的　**対象**：敵の前列

魔術師がこの呪文を唱えると、すべてを焼き尽くす炎が魔術師の指先から噴出します。魔術師がレベルを上げてより大きな魔力を持つようになると、この呪文で敵に与えるダメージも大きくなります。ダメージは、魔術師のレベル×2ポイント＋1～3ポイントとなります。たとえばレベル10の魔術師なら、21～23ポイントのダメージを与えることができるわけです。

❖DETECT MAGIC（ディテクト・マジック：魔力の検知）

レンジ：0　**継続時間**：短時間　**対象**：パーティーの持っているアイテム

この呪文で、パーティーのメンバーが持っているアイテムに魔法がかけられているかどうかを確かめることができます。パーティーの持っているアイテムのうち、魔法のかけられているものが短時間色が変わります。

❖MAGIC MISSILE(マジック・ミサイル：魔法の矢)

レンジ：遠距離　**継続時間**：瞬間的　**対象**：敵1体

魔術師が魔法の矢を作り出し、ひとつの目標を的確にヒットします。もし2体以上のモンスターがいれば、呪文を唱えたキャラクターと同じ側にいるモンスターに自動的に当たります。*マジック・ミサイル*は、魔術師のレベルが上がれば上がるほど、与えるダメージも大きくなります。*マジック・ミサイル*は、初め2～5ポイントのダメージを与えますが、2レベルごとに2～5ポイントのダメージが加算されます。レベル1または2の魔術師なら、マジック・ミサイルは2～5ポイントのダメージを与えますが、レベル3または4の魔術師では4～10ポイントのダメージを与えることができます。

❖SHIELD(シールド：盾)

レンジ：0　**継続時間**：短時間～中程度　**対象**：呪文を唱えた本人

この呪文は、魔術師の前に見えない障害物を作り出します。この障害物は、マジック・ミサイルを完全に遮断するとともに、ダーツ、スピアなどの投てき武器による攻撃に対してAC2、スリング、弓矢などの飛び道具による攻撃に対してAC3の防御効果を生み出します。*アーマー*の呪文と一緒に使用しても、相乗効果はありません。効果の継続時間は、魔術師のレベルが上がるほどに長くなります。

❖SHOCKING GRASP(ショッキング・グラスプ：電撃の手)

レンジ：近距離　**継続時間**：不定、または魔術師がモンスターに触れるまで　**対象**：呪文を唱えた本人

魔法の力によって、呪文を唱えた者の手に強い電気を帯びさせます。帯電した手は、呪文を唱えた者が隣接するモンスターに触れるか、あるいは自然に放電してしまうまでそのままの状態になります。この呪文を唱えると、電気を帯びた手のグラフィックが表示されます。前列にいる魔術師は、近接戦闘用兵器のように、この手を使ってモンスターを攻撃することができます。ダメージは1～8ポイント＋魔術師のレベル×1ポイントです。たとえば10レベルの魔術師なら、11～18ポイントのダメージを与えることができます。呪文の効果の継続時間は、魔術師のレベルによって変化します。

魔術師の呪文レベル2

❖BLUR(ブラー：かすみ)

レンジ：0　**継続時間**：短時間　**対象**：呪文を唱えた本人

この呪文が効力を発揮している間、魔術師の姿はかすみがかかったように見えにくくなり、敵の攻撃が当たりにくくなります。*トゥルー・シーイング*の呪文は、*ブラー*の効果を打ち消します。

❖DETECT INVISIBLE(デクテクト・インビジビリティー：不可視の看破)

レンジ：近距離　**継続時間**：中程度　**対象**：パーティー前方の1スクエア

この呪文によって、パーティーは不可視のモンスター、アイテム、魔法の影響などを見ることができるようになります。ただし、幻を見破ることはできません。

❖INVISIBILITY(インビジビリティー:不可視)

レンジ:0　**継続時間**:特殊　**対象**:ひとりのキャラクター

この呪文は、目標となったキャラクターを敵の視界から消してしまいます。そのキャラクターは、モンスターを攻撃するまで不可視の状態になります。強力なモンスターの中には、不可視の状態のキャラクターの存在を感知したり、はっきりと姿が見えるものもいます。

❖IMP IDENTITY(インプルーブド・アイデンティティー:識別)

レンジ:0　**継続時間**:瞬間的　**対象**:キャラクターの持っているアイテム1個

この呪文で、魔術師が手にしたアイテムが、どういうアイテムなのかが分かります。魔術師は、そのアイテムの名前、アイテムの持つ攻撃/防御の修正値を知ることができます。特殊な魔法の書のようなアイテムは、この呪文では識別できませんので注意してください。

❖M'S ACID ARROW(メルフズ・アシッド・アロー:メルフの酸の矢)

レンジ:遠距離　**継続時間**:特殊　**対象**:敵1体

魔法の力で酸の矢が作り出され、自動的に目標を攻撃します。この矢は、呪文を唱えた魔術師と同レベルのファイターが放った矢と同様の扱いを受け、2~8ポイントのダメージを目標に与えます。魔術師のレベルが3レベル上昇するごとに、攻撃の回数が1回増えます。従って、3~5レベルの魔術師は2回、6~8レベルの魔術師は3回の攻撃が行えます。

魔術師の呪文レベル3

❖DISPEL MAGIC(ディスペル・マジック:魔法の解除)

レンジ:0　**継続時間**:瞬間的　**対象**:パーティー全体

この呪文は、パーティーに影響を与えているすべての呪文の効果を打ち消します。治療系の呪文は打ち消しませんが、*ホールド・パースン*、*ブレス*などの呪文の効果はなくなります。

❖FIRE BALL(ファイアー・ボール:火球)

レンジ:遠距離　**継続時間**:瞬間的　**対象**:1スクエア

*ファイアーボール*とは、目標のスクエアにある物すべてにダメージを与える爆発性を持った炎の玉です。爆発によって、魔術師のレベル、1レベルごとに1~6ポイントのダメージを目標に与えます。ただし、10レベルが上限で、それ以上は*ファイアーボール*の与えるダメージは増えません。たとえば、レベル10の魔術師は、*ファイアーボール*によって10~60ポイントのダメージを与えることができます。

❖HASTE(ヘイスト：加速)

レンジ：0　**継続時間**：中程度　**対象**：魔術師のレベル1につきひとり

この呪文は、目標となったキャラクターの行動、攻撃を通常の2倍の速度で行えるようにします。ただし、呪文を唱えるスピードは、2倍にはなりません。魔術師のレベルの上昇に伴い、呪文の効果の継続時間が伸びて行きます。

❖HOLD PERSON(ホールド・パースン：金縛り)

レンジ：遠距離　**継続時間**：中程度　**対象**：4目標まで

人間、亜人間、ヒューマノイドに効果があります。この呪文の影響下にあるキャラクターは硬直し、動くことも話すこともできなくなります。呪文の継続時間は、魔術師のレベルアップに伴って長くなります。

❖INVISIBILITY 10'(インビジビリティー10'レイディアス：3メートル半径の不可視)

レンジ：0　**継続時間**：特殊　**対象**：パーティー全体

この呪文によって、パーティー全体が敵の視界から消えます。パーティーのメンバーは、敵を攻撃するまで不可視の状態であり続けます。強力なモンスターになると、不可視の状態にあるキャラクターの存在を感じ取ったり、見ることのできるものもいます。

❖LIGHTNING BOLT(ライトニング・ボルト：稲妻)

レンジ：遠距離　**継続時間**：瞬間的　**対象**：2スクエア

この呪文は、強力な電気のエネルギーでできた稲妻で敵を攻撃するものです。稲妻は最初の目標を攻撃した後、そのすぐ後のスクエアをも攻撃します。魔術師のレベル、1レベルごとに1〜6ポイントのダメージを与えますが、10レベル以上の場合は10レベルとして計算されます。10レベルの魔術師は、10〜60ポイントのダメージを与えられるわけです。

❖VAMPIRIC TOUCH(バンピリック・タッチ：吸血鬼の手)

レンジ：0　**継続時間**：1回の攻撃　**対象**：呪文を唱える本人

この呪文を唱えると、輝く手のグラフィックが表示されます。前列にいる魔術師は、この手を接近戦用兵器の様に使って、敵を攻撃することができます。攻撃が成功すると、魔術師のレベル、2レベルごとに1〜6ポイントのダメージを与えることができます。レベル10の魔術師であれば、5〜30ポイントのダメージを与えることができるわけです。こうして敵に与えたダメージと同じだけのヒットポイントが魔術師のヒット・ポイントに一時的に加算され、魔術師が受けたダメージは、まずこのポイントから差し引かれていきます。この呪文は、スケルトンなどのアンデッド・モンスターには効果がありません。

魔術師の呪文レベル4

❖FEAR(フィア：恐怖)

レンジ：近距離　**継続時間**：中程度　**対象**：1スクエア

この呪文は、円錐状の"恐怖の場"を作り出します。この呪文の影響を受けた生き物は、恐れをなしてパーティーから逃げ出します。魔術師のレベルによって、敵が恐怖を感じている時間の長さは変化します。魔術師のレベルが上がるほど、呪文の継続時間は長くなります。

❖ICE STORM(アイス・ストーム：氷の嵐)

レンジ：中距離～遠距離　**継続時間**：瞬間的　**対象**：3×3スクエアの地域

この呪文は、ひょうの激しい奔流を作り出し、目標となる地域に3～30ポイントのダメージを与えます。呪文が届く距離は、魔術師のレベルによって異なります。

❖IMP INVISIBILITY(インプルーブド・インビジビリティー：不可視/上級)

レンジ：0　**継続時間**：短時間　**対象**：ひとりのキャラクター

この呪文は、目標となったキャラクターを、敵の視界から消し去ります。不可視の状態となったキャラクターは、敵を攻撃しても、呪文を唱えても、不可視のままで留まります。不可視の状態にあるキャラクターは、敵の攻撃を受けにくくなります。*トゥルー・シーイング*の呪文は、この呪文の効果を打ち消します。強力なモンスターの中には、不可視のキャラクターを感じ取ったり、見ることのできるものもいます。

❖REMOVE CURSE(リムーブ・カース：呪いの解除)

レンジ：0　**継続時間**：永久　**対象**：ひとりのキャラクター

この呪文によって、呪いのかかったアイテムを手にしているキャラクターは、そのアイテムを捨てることができるようになります。しかし、アイテムそのものにかけられた呪いはそのまま残ります。

魔術師の呪文レベル5

❖CONE OF COLD(コーン・オブ・コールド：冷気の場)

レンジ：近距離　**継続時間**：瞬間的　**対象**：3スクエア

魔術師は、この呪文で円錐状冷気の場を作り出します。このしびれるような冷気は、魔術師のレベル、1レベルごとに、2～5ポイントのダメージを与えます。つまりレベル10の魔術師なら、20～50ポイントのダメージを与えられるわけです。

❖HOLD MONSTER(ホールド・モンスター：モンスターの金縛り)

レンジ：遠距離　**継続時間**：中程度　**対象**：1スクエア

この呪文は、*ホールド・パースン*の呪文に似ていますが、もっと色々な種類のモンスターに効果があります。とはいっても、この呪文もアンデッド・モンスターには影響を与えることはできません。呪文の継続時間は、魔術師のレベルが上がるにつれて長くなります。

❖WALL OF FORCE(ウォール・オブ・フォース：力の壁)

レンジ：近距離　**継続時間**：短時間　**対象**：1スクエア

この呪文は、モンスターや呪文を遮る障害物を作り出します。この壁は、*ディスインテグレイト*の呪文が当たるか、パーティーが自ら壁のあるスクエアに進入すると効果をなくします。

魔術師の呪文レベル6

❖DISINTEGRATE(ディスインテグレイト：分解)

レンジ：近距離　**継続時間**：瞬間的　**対象**：1目標

この呪文が当たった生き物を、消滅させます。*ディスインテグレイト*の効果は瞬時に発揮され、また一度消えたものは2度とゲームに登場しません。

❖FLESH TO STONE(フレッシュ・トゥー・ストーン：石化)

レンジ：中距離　**継続時間**：永久(解除されるまで)　**対象**：1目標

この呪文は、ひとつの目標を石に変えてしまいます。呪文の効果は、*ストーン・トゥー・フレッシュ*で打ち消すことができます。

❖STONE TO FLESH(ストーン・トゥー・フレッシュ：石化の解除)

レンジ：0　**継続時間**：永久(再び石化されるまで)　**対象**：キャラクターひとり

石化してしまったキャラクターを元の姿に戻す呪文です。キャラクターは、*フレッシュ・トゥー・ストーン*の呪文か、メドゥーサやバシリスクなどのモンスターのせいで石化することがあります。

❖TRUE SEEING(トゥルー・シーイング：真実の目)

レンジ：0　**継続時間**：短時間　**対象**：特殊

この呪文で、パーティーは物体の真実の姿を見ることができます。パーティーは幻の壁に惑わされることはなくなり、今まで見えなかった怪物、アイテム、魔法の効果も見ることができるようになります。

僧侶の呪文

僧侶の呪文レベル1

❖BLESS(ブレス:祝福)

レンジ:0　**継続時間**:中程度　**対象**:パーティー全体

この呪文を唱えると、パーティー全体の士気が高まります。パーティーのメンバーは、攻撃に際して有利な修正を受けることができるようになります。ブレスを複数回唱えても、効果が重複することはありません。高いレベルのパラディンも、ブレスを唱えることができます。

❖CAUSE LIGHT WNDS(コーズ・ライト・ウーンズ:軽傷を負わせる)

レンジ:近距離　**継続時間**:永久　**対象**:1目標

この呪文を唱えることで、僧侶は敵に1~8ポイントのダメージを与えることができます。僧侶がこの呪文で攻撃するためには、前列に位置していなければなりません。

❖CURE LIGHT WNDS(キュア・ライト・ウーンズ:軽傷の治癒)

レンジ:0　**継続時間**:永久　**対象**:キャラクターひとり

この呪文を負傷したキャラクターに唱えることで、1~8ポイントのヒット・ポイントを回復することができます。高レベルのパラディンも、この呪文を唱えることができます。

❖DETECT MAGIC(ディテクト・マジック:魔力の検知)

レンジ:0　**継続時間**:瞬間的　**対象**:パーティーの持っているアイテム

パーティーの持っているアイテムに魔法がかけられているかどうかを見分けます。魔法のアイテムがあれば、しばらくの間、魔法がかけられていることが示されます。高レベルのパラディンも、この呪文を唱えることができます。

❖PROTECT-EVIL(プロテクション・フロム・イビル:悪からの防御)

レンジ:0　**継続時間**:中程度　**対象**:キャラクターひとり

この呪文は、対象となったキャラクターを魔法のからで包み込みます。そのからは、悪の属性を持つ生物からの攻撃を防ぎます。呪文の継続時間は、僧侶のレベルが上がるにつれて長くなります。高レベルのパラディンも、この呪文を唱えることができます。

僧侶の呪文レベル2

❖AID(エイド：援助)

レンジ：0　**継続時間**：短時間～中程度　**対象**：キャラクターひとり

この呪文は、*ブレス*と同様の効果を持ち、さらに対象となったキャラクターは、1～8ポイントの追加ヒット・ポイントを一時的に得ることができます。そのキャラクターが攻撃を受けると、まずこの追加ポイントからダメージを受けていき、それがなくなって初めて、自分の本当のヒット・ポイントが減っていくことになります。僧侶のレベルが上がると、呪文の継続時間も長くなります。

❖FLAME BLADE(フレーム・ブレード：炎の刃)

レンジ：近距離　**継続時間**：中程度　**対象**：1目標

この呪文を唱えると、炎のような刃が僧侶の手から飛び出します。飛び出した刃は普通の剣と同様に敵を攻撃し、通常7～10ポイントのダメージを与えます。フレーム・ブレードを唱えると、炎の剣のグラフィックが僧侶の手に表われます。これを通常の接近戦用武器のように使って敵を攻撃してください。この呪文は、火に耐性を持つ敵に対しては、与えるダメージが少しだけ少なくなります。呪文の継続時間は、僧侶のレベルが上がるにつれて長くなります。

❖HOLD PERSON(ホールド・パースン：金縛り)

レンジ：遠距離　**継続時間**：中程度　**対象**：1～4人の目標

この呪文は、人間、亜人間、ヒューマノイドに対して効力を持っています。この呪文の影響下にある生物は硬直し、動くことも話すこともできなくなります。継続時間は僧侶のレベルが上がると長くなります。

❖SLOW POISON(スロー・ポイズン：毒の不活性化)

レンジ：0　**継続時間**：長時間　**対象**：キャラクターひとり

この呪文は、限られた時間の間、あらゆる毒の効果を鈍らせます。この呪文の効力が切れると、*ニュートラライズ・ポイズン*の呪文がかけられない限り、毒を受けているキャラクターは通常に戻った毒の効果に苦しめられることになります。呪文の継続時間は、僧侶のレベルアップと共に長くなります。この呪文は、高レベルのパラディンも唱えることができます。

僧侶の呪文レベル3

❖CREATE FOOD(クリエイト・フード・アンド・ウォーター：食料と水の合成)

レンジ：0　**継続時間**：永久　**対象**：特殊

この呪文は、魔法の力でパーティー用の食物を造り出すものです。キャラクターの空腹ゲージが空白で、そのまま何も食べないでいると、24時間ごとに1ヒット・ポイントのダメージを受けることになります。飢えている魔術師や僧侶は、呪文を記憶したり授かったりすることができません。

❖DISPEL MAGIC(ディスペル・マジック：魔法の解除)

レンジ：0　**継続時間**：瞬間的　**対象**：パーティー全体

この呪文は、パーティーに影響を与えているすべての呪文の効果を打ち消します。治療系の呪文は打ち消しませんが、*ホールド・パースン*、*ブレス*などの呪文の効果はなくなります。

❖MAGICAL VESTMENT(マジカル・ベストメント：魔法の衣)

レンジ：0　**継続時間**：中程度　**対象**：呪文を唱える本人

この呪文は僧侶自身のローブに魔法の影響を与え、最低でもチェーン・メイルと同様(AC5)の防御力を与えます。僧侶のレベルが5以上に上がると、3レベルごとにアーマークラスの上がりかたが1だけ増えていきます。つまりレベル11の僧侶なら、アーマークラス3の防御力を得ることができるわけです。この呪文は、複数回唱えても効果は重複しませんし、他の防御系の呪文や鎧と効果が重複することもありません。僧侶のレベルが上がると、継続時間も長くなります。

❖PRAYER(プレーヤー：祈り)

レンジ：0　**継続時間**：短時間～中程度　**対象**：パーティー全体

この呪文は、レベル1の*ブレス*を強力にした呪文です。パーティーの戦闘能力を上げ、敵の戦闘能力を下げます。この呪文を複数回唱えても、効果が重複することはありません。僧侶のレベルが上がるにつれて、継続時間も長くなります。

❖REMOVE PARALYSIS(リムーブ・パラランス：麻痺の回復)

レンジ：0　**継続時間**：永久　**対象**：1～4人のキャラクター

魔法による麻痺、また麻痺に似た状態のキャラクターを回復させます。*ホールド*や*スロー*の呪文の効力も打ち消すことができます。

僧侶の呪文レベル4

❖CAUSE SERIOUS(コーズ・シリアス・ウーンズ：重傷を負わせる)

レンジ：近距離　**継続時間**：永久　**対象**：1目標

この呪文は、レベル1の*コーズ・ライト・ウーンズ*と同様のものですが、ただひとつ、与えるダメージが3～17ポイントと大きいのが違いです。この呪文で敵を攻撃するためには、僧侶が前列にいなければいけません。

❖CURE SERIOUS(キュア・シリアス・ウーンズ：重傷の治癒)

レンジ：0　**継続時間**：永久　**対象**：キャラクターひとり

レベル1の呪文、*キュア・ライト・ウーンズ*と同じような呪文ですが、3～17ポイントのヒット・ポイントを回復できる点が異なります。

❖NEUTRAL-POISON(ニュートラライズ・ポイズン：毒の中和)

レンジ：0　**継続時間**：永久　**対象**：キャラクターひとり

あらゆる毒に対する解毒効果があります。すでにキャラクターが毒の影響で死亡してしまった場合には、この呪文で生き返らせることはできません。

❖PROTECT-EVIL 10'(プロテクション・フロム・イビル10'レイディアス：3メートル範囲の悪からの防御)

レンジ：0　**継続時間**：中程度～長時間　**対象**：パーティー全体

この呪文は、レベル1の*プロテクション・フロム・イビル*と同様の呪文ですが、パーティー全体に影響するところが違います。呪文の継続時間は、僧侶のレベルが上がるにつれて長くなっていきます。

僧侶の呪文レベル5

❖CAUSE CRITICAL(コーズ・クリティカル・ウーンズ：致命傷を負わせる)

レンジ：近距離　**継続時間**：永久　**対象**：1目標

レベル1の*コーズ・ライト・ウーンズ*と同様の呪文ですが、与えるダメージが6～27ポイントと大きいことが違いです。この呪文で敵を攻撃するには、僧侶は前列にいなければなりません。

❖CURE CRITICAL WNDS(キュア・クリティカル・ウーンズ：致命傷の治癒)

レンジ：0　**継続時間**：永久　**対象**：キャラクターひとり

レベル1の*キュア・ライト・ウーンズ*に似た呪文ですが、6～27ポイントのヒット・ポイントを回復できるのが違いです。

❖FLAME STRIKE(フレーム・ストライク：炎の攻撃)

レンジ：遠距離　**継続時間**：瞬間的　**対象**：1スクエア

僧侶はこの呪文を使って、空から炎の柱を呼び寄せます。この呪文の影響を受けたキャラクターは、6～48のダメージを受けることになります。

❖RAISE DEAD(レイズ・デッド：死者の復活)

レンジ：0　**継続時間**：永久　**対象**：キャラクターひとり

僧侶はこの呪文で、エルフ以外のキャラクターの蘇生を試みることができます。成功の可能性は、死んだキャラクターの体質値によって変わります。

❖SRAY LIVING(スレイ・リビング：殺害)

レンジ：近距離　**継続時間**：永久　**対象**：1目標

この呪文の目標となった敵は、ダメージを被るか、瞬時に死んでしまうかのどちらかです。高いレベルの敵は、ダメージを被るだけの可能性が高くなります。

❖TRUE SEEING(トゥルー・シーイング：真実の目)

レンジ：0　**継続時間**：短時間　**対象**：特殊

この呪文で、パーティーは物体の真実の姿を見ることができます。パーティーは幻の壁に惑わされることはなくなり、今まで見えなかった怪物、アイテム、魔法の効果も見ることができるようになります。

僧侶の呪文レベル6

❖HARM(ハーム：瀕死)

レンジ：近距離　**継続時間**：永久　**対象**：1目標

この呪文は、目標となった敵を死の1歩手前にまで追い込みます。この呪文をかける前のヒット・ポイントに関係なく、敵はわずか数ポイントのヒット・ポイントが残った状態になってしまいます。この呪文で攻撃するには、僧侶は前列にいなければなりません。

❖HEAL(ヒール：完全治癒)

レンジ：0　**継続時間**：永久　**対象**：キャラクターひとり

この呪文は、負傷、毒、盲目状態、麻痺といった状態をすべて治癒します。

呪文の使用における戦術

呪文は、パーティーの能力の重要な一部です。パーティーの呪文の使い手が持っている呪文は、パーティー全体の戦術に重要な影響を与えます。

このセクションでは、呪文を攻撃呪文と防御呪文、治療呪文、その他の呪文に分けて説明します。どういった場面でどのタイプの呪文が最も効果的か、といったヒントをここに書き出してみました。

このセクションでは、僧侶のみ唱えられる呪文には、*マークをつけて示しています。

攻撃魔法

*バーニング・ハンズ、*コーズ・ライト・ウーンズ、ショッキング・グラスプ、*フレーム・ブレード、バンピリック・タッチ、*コーズ・シリアス・ウーンズ、*コーズ・クリティカル・ウーンズ、*ハーム*

これらの呪文は、バーニング・ハンズを除いて、すべて接近して効果を発揮する魔法です。バーニング・ハンズを除けば、呪文を唱える者はパーティーの前列に位置していなければならないのです。これらの呪文を唱えるには時間がかかることと、呪文の唱え手の脆さを考えれば、これらの攻撃呪文を使用するのは、まさに最後の手段だと言えます。

マジック・ミサイル、メルフズ・アシッド・アロー

このふたつの呪文は、一度に1体のモンスターにしか効果がありません。また、これらの呪文では、呪文の唱え手は安全な後列から攻撃ができます。このふたつの呪文は、レベルの低い魔術師が好んで使う攻撃魔法です。

ディスインテグレイト、フレッシュ・トゥー・ストーン

このふたつの攻撃呪文は、一回の攻撃でひとつの目標を抹殺できる、遠距離魔法攻撃です。このふたつは、レベルの高い魔術師がヒット・ポイントの多い敵に対して好んで使う攻撃魔法です。

*ホールド・パースン、ファイアーボール、ライトニング・ボルト、フィア、アイス・ストーム、コーン・オブ・コールド、*フレーム・ストライク、ホールド・モンスター*

これらの呪文は、ひとつのエリア内にいる複数のモンスターに対して、遠距離から攻撃できる攻撃魔法です。与えられるダメージが増えるため、レベルの高いキャラクターによって好んで唱えられる呪文です。

こうしたひとつのエリア内にいる複数のモンスターに影響を与える呪文は、多くのモンスターを相手に戦闘する場合に特に有効です。様々な呪文の"対象"をよく調べてみて下さい。複数のスクエアに効果を与える呪文は、一団となって攻撃のできないモンスターに対してより有効で、ひとつのスクエアにしか攻撃できない呪文は、一団となって攻撃してくるモンスターに対して有効になります。

アイス・ストーム や *ホールド・パースン* を使用する場合には、特に注意が必要です。
アイス・ストーム の目標となる敵が接近戦闘の範囲にいるようなら、その呪文によって味方もダメージを受けてしまいます。*ホールド・パースン* は、人間かヒューマノイドにのみ効果があります。

防御魔法

*アーマー、ブラー、*プロテクション・フロム・イビル、シールド、*マジカル・ベストメント、*プロテクション・フロム・イビル'10レイディアス*

これらの呪文は、主に物理的攻撃に対する防御魔法です。物理的な攻撃をしてくる敵との危険な戦闘に入る前に、パーティーの前列にいるキャラクターに、これらの呪文をかけてやるといいでしょう。

**ブレス、*プレーヤー*

これらの呪文は、主に魔法攻撃に対する防御呪文です。魔法攻撃をしてくる敵との危険な戦闘に入る前に、パーティーの前列にいるキャラクターに、これらの呪文をかけてやるといいでしょう。



森の老婆

治療魔法

**キャア・ライト・ウーンズ、*エイド、*
**キュア・シリアス・ウーンズ、*
**キュア・クリティカル・ウーンズ、*ヒール*

これらの呪文は、キャラクターが戦闘などで失ったヒット・ポイントを回復してくれます。*エイド* の呪文は、キャラクターの普段の上限以上のヒット・ポイントを与えてくれますが、これは一時的なものにすぎません。僧侶には、パーティーのメンバーの負傷の応急処置ができるよう、常に*キュア・ライト・ウーンズ*をいくつか用意させておくべきでしょう。

**スロー・ポイズン、*リムーブ・パララシス、*
**ニュートラライズ・ポイズン、リムーブ・カース、*
ストーン・トゥー・フレッシュ

これらの呪文は、毒や麻痺、*フレッシュ・トゥー・ストーン*、呪いといった障害を、解除、あるいは効果の表われを遅くするものです。毒や麻痺、石化の能力をもったモンスターのそばに行く場合には、常にこうした呪文をいくつか用意しておくといいでしょう。

**レイズ・デッド*

この呪文は、エルフ以外の死んだキャラクターを蘇生してくれるものです。僧侶がこの呪文を使えるレベルに達したら、この呪文を常にひとつは用意しておくといいでしょう。

その他の呪文

ディテクト・マジック

この呪文は、パーティーがゲームの途中で拾ったアイテムを識別する際に非常に役立ちます。パーティーが持っているすべての魔法のアイテムは、この呪文によって色が変わります。

インビジビリティー、インビジビリティー'10レイディアス

インビジビリティー は、後列のキャラクターにとっては役に立つ防御方法です。
インビジビリティー'10レイディアス は、パーティー全体を魔法のセンサーや、"覗き目"から隠すのに役に立ちます。

パーティーが不可視の状態にあっても、ほとんどのモンスターはパーティーの大体の位置を感じ取ることはできます。ただし、こうした不可視の状態のパーティーを攻撃するモンスターは、かなりの不利な修正を受けることになります。

**クリエイト・フード・アンド・ウォーター*

この呪文は、食料がほとんど手に入らなくなるゲーム後半で非常に役立ちます。パーティーが飢え始める前に、この呪文を用意しておくことを忘れないでください。飢え始めてからでは遅過ぎます。

ヘイスト

この呪文は、素速いモンスターと戦う時に特に役立ちます。この呪文は、パーティーの攻撃間隔をぐっと縮めます。危険な戦闘の前には、この呪文をパーティーにかけておくといいでしょう。

トゥルー・シーイング

この呪文は、パーティーが多くの幻影に悩まされている場合や、見えないモンスターに遭遇した時などに役立ちます。

ディスインテグレイト

この呪文は、行く手をさえぎる壁やその他の特殊な障害の除去に、しばしば役立ちます。

敵を攻撃する

キャラクターたちは、通常、敵と面と向かって剣やメイスといった武器で戦闘する接近戦闘に巻き込まれることになります。また、キャラクターたちには魔法で攻撃したり、弓やスリングで遠距離攻撃をかけるというもうひとつの選択肢もあります。

一般に、パーティーのキャラクターたちは、最前列の自分と同じ側にいる敵を攻撃します。戦闘で敵が1体だけ残った場合、その敵はスクエアの中央に移動し、両サイドにいる味方が攻撃できるようになります。

戦闘システム

戦闘システムを理解することで、パーティーは異なった状況で最も効果的な武器と戦術を使うことができるようになります。個々のキャラクターの戦闘能力は、アーマー・クラスとTHAC0、ダメージによって決まります。

THAC0

THAC0は、敵に攻撃を当てる能力のことで、To Hit Armor Class 0(アーマー・クラス0の敵に攻撃を当てるには)の略です。アーマー・クラス0の目標にダメージを与えるには、THAC0の数値以上を"振る"必要があります。キャラクターのTHAC0が低ければ低いほど、そのキャラクターの攻撃が敵にダメージを与える可能性は高くなるわけです。キャラクターのTHAC0は、クラスとレベルに基づいています。

注……乱数を生み出す過程は、しばしば"振る"という言葉で表わします。戦闘で攻撃が当たるかどうかを決めるための乱数は、1から20までの数字です。振られた数字には、キャラクターの能力値や魔法の武器による修正が加えられます。

攻撃は、振られた数(乱数)が、攻撃側のTHAC0から目標のアーマー・クラスを引いた数より大きければ成功します。

例)
THAC0が15のファイターが、アーマー・クラス3のモンスターを攻撃しようとしたとすると、
(THAC0：15)−(AC：3)=12
となり、12以上の乱数が必要となります。しかし、もしモンスターのアーマー・クラスが−2なら、
(THAC0：15)−(AC：−2)=17
となり、17以上の乱数が必要になるわけです。

ダメージ

ダメージは、攻撃が成功した際に、目標のヒット・ポイントをいくつ減らすことができるかを表すものです。敵に与えるダメージは、キャラクターの体力と、使用している武器によって決まります。それぞれの武器が、どの程度のダメージをもたらすかについては、58ページの"武器ダメージ表"を参照してください。

モンスターの中には、ある種の武器による攻撃ではダメージが減ってしましたり、まったくダメージを与えられないものもいます。たとえばスケルトンを鋭い武器、刃つきの武器を使って攻撃すると、ダメージが半減してしまいます。

戦闘における戦術

戦闘で成功を収めるには、パーティーをうまく配置し、効果的な呪文を戦闘の前、そして戦闘中に唱え、キャラクターを有利な場所へと移動させ、最もパワーのあるキャラクターと武器を使用して攻撃することです。

パーティーの配置

重装備の戦士系キャラクターを前列に置き、敵の攻撃にもろい魔術師や盗賊は後列に配すといいでしょう。

パーティーの装備

前列のキャラクターには、手にはいる最も強力な接近戦用兵器を持たせましょう。58ページの"武器ダメージ表"を見て、どのタイプの武器がどれだけのダメージを与えられるかを調べて下さい。十分な武器が手に入ったら、戦士系のキャラクターには、利き手に片手武器、利き手でない手にショート・ソードを持たせるのがいいでしょう。両手武器を使っている場合、もう一方の手には物を持てないことを忘れないでください。

後列のキャラクターには、手に入る最も強力な飛び道具を装備してやりましょう。58ページの"武器ダメージ表"を見て、どの武器がどれだけのダメージを与えられるかを調べて下さい。呪文の使い手は、彼らのホーリーシンボルやスペルブックを手に持たせ、呪文を唱える準備を整えさせましょう。

投てき武器を使うキャラクターは、迅速に次の投てきの準備ができるように、その武器を手とベルトポーチの両方に持たせておきましょう。投てき武器を使用するキャラクターが前列にいる場合には、盾かショート・ソードをベルトポーチの一番上-21ページの画面写真の＃3のボックス-にいれておくもいい考えでしょう。こうしておけば、投てき武器を使い尽くしたキャラクターは、自動的にショート・ソードまたは盾を手にすることになります。

戦闘の後、使用した飛び道具の矢や投てき武器を拾うことを忘れないで下さい。戦闘において、飛び道具や投てき武器は、すぐに使い切ってしまうものです。

負傷したキャラクター

重傷を負ったキャラクターは、可能ならば前列から外してやるべきです。負傷したキャラクターを治療するほうが、死んでしまったキャラクターを生き返らせるよりもずっと簡単なのです。

移動と戦闘

あるエリアを探索中には、コンパスを画面に表示した状態にして、マッピングを楽にしましょう。すでに探索した場所を移動しているときには、呪文メニューを画面に表示し、攻撃魔法を用意して歩きましょう。常にメイン画面を表示して歩き回るようにしてください。キャラクター画面や装備画面からでは戦闘することができないからです。

メイン画面と呪文メニューの両方を画面に表示しておけば、あなたのパーティーは戦闘準備が整っています。ドアを開ける、階段の上り下りをする、ドアや秘密の壁を開く可能性のあるボタンを押す、といった場合には、常に戦闘準備の整った状態にしておくことです。モンスターは、しばしばドアや秘密の壁の後に潜んでいて、しかも彼らは常に戦闘準備を整えて待っています。

戦闘の最中でも、移動できることを忘れないで下さい。敵の近接攻撃を避けるために、後に下がることもできるのです。敵が飛び道具で攻撃してきたら、横に移動してそれを避けることもできます。特に厳しい戦闘の場合には、敵から逃げてドアを閉めてしまえば、戦いから逃れることもできます。しかし、モンスターの中にはドアを開けることのできるものもいますので注意して下さい。

ヒント

ここでは、あなたの冒険の助けとなる一般的な戦術のヒントを紹介しましょう。

アイテムは持っていくこと

あなたが発見したものは、いつ必要になるか分かりません。アイテムを持っていくには、そのアイテムを拾い、バックパックの中にしまってください。

パーティーの構成に注意

自分のパーティーに、最低2人の戦士系キャラクターと、魔術師呪文の使い手、僧侶呪文の使

い手がひとりずついるようにしてください。モンスターが接近してきたら、前列にいる戦士系キャラクターたちの利き手に、武器を持たせてあることを確認してください。前列のキャラクターで戦うことに慣れてきたら、後列のキャラクターに飛び道具や呪文で攻撃させることも覚えましょう。キャラクターに、様々な武器、盾、ホーリーシンボル、スペルブックの組合わせを装備させてみて、彼らの戦闘能力が最も発揮できる組合わせを探して下さい。

ボタンやレバーの記録を取れ

ダンジョン内のある場所で活性化され、もっと奥の別の場所に影響を与えるような謎もあります。もしも用途の明らかでないレバーやボタンを見つけたら、その位置を書き留めておきましょう。どこかでこれ以上進めなくなったら、こうしたボタンやレバーのある場所に戻り、ひとつずつ操作してみて、なにか変化がないかどうかを確かめてみるといいでしょう。

壁の落書きを探せ

もしもあるエリアで行き詰ってしまったら、その付近の壁に落書きがないか、探してみましょう。横方向にある壁の落書きは、しばしば見落とすことがあります。落書きの中には、パーティー内に一定の種族がいないと読めないものもあります。

壁の隠しボタンを探せ

壁に秘密の隠しボタン、レンガなどがないかどうか探してみましょう。壁にそって横方向に移動すれば、隠しボタンを見つけやすくなります。

コンパスから目を離すな

パーティーを移動させる際には、コンパスを注意して見ていて下さい。パーティーの向きを変えてしまうワナが、たくさんあるからです。テレポーターのワナは、しばしばパーティーの向きが変っていることで気づきます。

テレポーターに注意

ある地域を探索中に、テレポートされたのでは、と疑念を抱いたら、アイテムをテレポーターとおぼしき場所に向けて投げてみましょう。もしそれがテレポーターなら、アイテムは消え去るはずです。

ゲームはこまめにセーブ

なにかパーティーを痛めつけるような出来事が起きそうだなと思ったら、すぐゲームをセーブしましょう。新しい階に入ったら、まずセーブしましょう。謎解きが難しい場合には、まずゲームをセーブして、それから違うやり方をいろいろと試してみましょう。モンスターの攻撃が激しく素速ければ、ゲームをセーブしてから、ほかの戦術を試しましょう。困難な状況になってきたなと思ったら、ドアを開ける前にゲームをセーブしましょう。

とりあえず先に進む

どうしても解けない謎があるときには、とりあえず先に進んでしまいましょう。ゲームを終えるためには、すべてのドアを開ける必要はありませんし、すべてのアイテムを手に入れる必要もありません。謎を解けなかった地域は、マップに記しておきましょう。パーティーがその後行き詰ったり、先に進むためにアイテムが必要になったら、解けなかった謎の場所にもう一度戻り、再び謎解きに挑戦しましょう。

モンスター図鑑

ここでは、ダークムーン寺院の中、そしてその周辺に住むモンスターのほとんどを紹介しています。
ここに説明のないモンスターにも遭遇することがあるかも知れません……。



エアリアル・サーバント

この半知性生命体は、エア・エレメンタルの一形態です。エアリアル・サーバントは高いレベルの僧侶によって何かの仕事をするために造り出されたもので、空中で遭遇することが多いのです。彼らの姿は通常目に見えませんが、見えたときにはキラキラと光る青い煙でできた、足のないヒューマノイドに似ています。彼らは非常に強く、掴みかかったり締めつけたりすることで、目標に大きなダメージを与えます。



レッサー・バシリスク

この珍しい爬虫類のモンスターは、堅い皮膚と8本の足を持っています。レッサー・バシリスクは、力強く噛みついたり、敵を見つめて石に変えてしまうことで身を守ります。8本も足があるにも関わらず、代謝機能が遅いため、ゆっくりとしか動けません。1匹か少数のグループで行動します。



ジャイアント・アント（兵隊アリ、働きアリ）

ジャイアント・アントには、兵隊アリと働きアリがいます。彼らはよろいのような厚い外殻で包まれています。6本の毛むくじゃらの足をもっており、これによって地面を非常に早いスピードで移動することができます。ジャイアント・アントは、すべて強力な大顎を持っており、これによって目標を引き裂くことができます。兵隊アリは、尾部の毒針による攻撃もできます。



ビホルダー

アイ・タイラント（目玉の暴君）、あるいはスフェア・オブ・メニー・アイズ（多くの目も持つ球体）という名でも知られるこの恐ろしいモンスターは、地下で最も頻繁に見かけられます。ビホルダーは球形の体を持ち、生まれ持った浮遊能力で空中を移動します。ビホルダーの丸い体の上部からは、先端に目のついた10本の肉茎が生えており、体の中心部にはひとつの大きな目と、かみそりのように鋭い歯の生えた大きく裂けた口があります。目のついた10本の肉茎のそれぞれが異なった魔法の力をもっており、ビホルダーはこれを使っていろいろな呪文を唱えることができます。幸いなことに、全ての目を目標に向けることはできません。ビホルダーは堅いキチン質の鎧で覆われていて、戦闘でダメージをあたえるのはかなり難しいようです。

ブレット



ランド・シャーク(陸の鮫)というあだ名がぴったりのこのモンスターは、まさに食うためだけに生まれてきた、巨大で恐ろしい捕食者です。

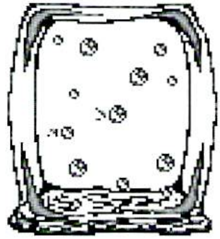
ブレットはクズリ(イタチ科の肉食獣)に似た気質を持っています。つまり、愚かで、あさましく、恐れを知らないのです。また、この肉食獣は、骨のような堅いこうらを持っており、攻撃によってダメージを与えるのが、非常に難しくなっています。彼らは巨大でよろいを持ってはいますが、素速く、危険な敵です。ブレットは強力な爪と、かみそりのように鋭い歯の生えた口を持っています。

ガス・スポア



ガス・スポアは球形の多細胞の菌類で、しばしば封印された通路などで空中を浮遊しているのを見られます。ガス・スポアの前面の模様は、ちょうど大きな目のように見えます。また、このモンスターは空洞の胴体の上に根茎をもっており、これがちょうど先端に目のある肉茎に非常に似ています。結果として、この球形の生物はビホルダーによく似ていますが、ビホルダーの恐るべき力とは、比べるべくもないモンスターです。

ジェラティナス・キューブ



このほとんど透明な立方体の生物は、ダンジョンの通路を移動しながら、落ちている死肉やゴミをあさります。ジェラティナス・キューブの側面はキラキラと光っていて、移動したあとにはヌメヌメした物質を残します。大型のジェラティナス・キューブは、天井に育つコケやその同類を捕食するため、非常に大きく育ちます。

フロスト・ジャイアント



すべての邪悪なジャイアントと同様、フロスト・ジャイアントは粗雑で愚かなことで知られています。この評判はあたっていますが、フロスト・ジャイアントはまた、巧みな戦士でもあるのです。彼らは非常に強く、そして頑強です。彼らは大きめの鎧で守られており、巨大な接近戦用兵器と大きな石を投げつけることで、恐ろしいほどのダメージを敵に与えます。フロスト・ジャイアントは、単独、あるいは小さなグループで行動します。

ヘル・ハウンド



ヘル・ハウンドは、燃えるような赤い目も持った、巨大で茶色の獣です。ヘル・ハウンドの鳴き声は、"不気味"、"空虚"、"不安を誘う"というように形容されてきました。炎を吐き、鋭い牙で攻撃します。

マンティス・ウォーリアー



スリ・クリーンとも呼ばれる、肉食の昆虫人間です。マンティス・ウォーリアーは、人間ほどの大きさのカマキリ、といった外観をしています。彼らは独特な鋭い刃を持つ棒状の武器で武装していることがよくあります。死をもたらすその武器と、その武器を使いこなす戦士の残忍な評判は、遠くまで知れ渡っています。

マーゴイル



このモンスターは、魔法で生み出された残忍な捕食者です。マーゴイルは廃虚の只中や、地下の洞窟の住み家でしばしば見られます。彼らは、独自の喉音性の言語を持っているように見受けられます。この怪物は、見つけた物をなんでも攻撃し、また無力な獲物をいたぶるのが大好きなのです。彼らは爪や角を使い、さらに噛みついて攻撃をします。

マインド・フレイヤー



イリシッドとも呼ばれ、最も恐れられている冷酷な生き物です。マインド・フレイヤーは、繊細な感情を持つ生き物の心そのものを食べるのです。マインド・フレイヤーはヌメヌメした藤色をしており、背丈は約6フィート(約1メートル80センチ)、"苦しみ"、"死"、そして"絶望"といったイメージで装飾された流れるようなローブで身を飾ってます。顔立ちは、大きく白い、瞳孔のないふたつの目を持つタコのようです。

サラマンダー



この巨大な炎を吐く生き物は、炎の元素界の住人です。サラマンダーは、非常に熱い場所で成長します。彼らは高い知性を持った、残酷な生物です。彼らは力のみを信奉し、その力とは、彼らの炎に耐える能力か、大きなダメージを与えることのできる能力のどちらかなのです。こうした能力を持たないものは、炎に焼かれ、苦しみながら死を迎えるのです。

スケルトン・ウォーリアー



このモンスターは、強力で邪悪な僧侶か魔術師の魔法によって生命を吹き込まれた死体です。スケルトン・ウォーリアーは、強い戦士の死体から造り出されています。彼らは知性も意志も持たないため、まったく恐れを知りません。僧侶かパラディンによって退散させられた場合を除いて、戦闘から撤退することはありません。



フライング・スネイク

別名をフライング・ファンガス(空飛ぶ毒牙)ともいう、この珍しい爬虫類は、とても危険なため、知性を持つ全ての種族が容赦なく狩ります。アクロバットのような瞬敏さで飛び、空中に浮いたままで体としっぽを使って獲物に巻きついて、行動の自由を奪います。このモンスターは、常に敵の顔をめがけて攻撃しようとします。彼らは、自分たちが殺して餌にできると感じたすべての生き物を攻撃します。



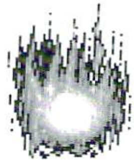
ジャイアント・スパイダー

この捕食者は、多くの地域で狩りをし、冒険者のような有害な生物の数を押さえてるのです。ジャイアント・スパイダーは巣を張り、何も気づいていない獲物を捕え、毒を持つ牙で攻撃するのです。



ジャイアント・ワスプ

この珍しい巨大な昆虫は、本能的な残虐さで恐れられています。強力な顎と、尾部にある針で攻撃することができます。うなりを上げる羽根は、彼らの存在を知らせる警告となりますが、動きが早いため、即座に反応する必要があります。



ウィル・オ・ウィスプス

この悪意に満ちた存在は、彼らの周囲に偶然迷い込んだ何も気づいていない生き物を死へと誘うことで生きています。彼らは、獲物の死の苦しみから放出されるエネルギーを食べるのです。彼らは、獲物がゆっくりと死ぬことを望みます。ゆっくりとした死は、より多くのエネルギーを放出するからです。ウィル・オ・ウィスプスは、蓄積したエネルギーを吐き出して、敵を急襲します。



ダイアー・ウルフ

ダイアー・ウルフは現在の狼の、遠い祖先にあたる大型の獣です。彼らは行動的でずる賢い肉食獣です。単独で行動することもありますが、群れをなして移動する傾向があります。ダイアー・ウルフは大抵の人間より大きく、強い顎と牙を持っています。素速く、確実なハンターです。

レベルアップ表

ファイターのレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒット・ポイントの増加
1	0	1-10
2	2,000	+(1-10)
3	4,000	+(1-10)
4	8,000	+(1-10)
5	16,000	+(1-10)
6	32,000	+(1-10)
7	64,000	+(1-10)
8	125,000	+(1-10)
9	250,000	+(1-10)
10	500,000	+3
11	750,000	+3
12	1,000,000	+3
13	1,250,000	+3

僧侶のレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒット・ポイントの増加
1	0	1-8
2	1,500	+(1-8)
3	3,000	+(1-8)
4	6,000	+(1-8)
5	13,000	+(1-8)
6	27,500	+(1-8)
7	55,000	+(1-8)
8	110,000	+(1-8)
9	225,000	+(1-8)
10	450,000	+2
11	675,000	+2
12	900,000	+2
13	1,125,000	+2

僧侶の知恵と呪文ボーナス表

知恵の値	呪文のレベル					
	1	2	3	4	5	6
13	1	—	—	—	—	—
14	2	—	—	—	—	—
15	2	—	—	—	—	—
16	2	2	—	—	—	—
17	2	2	1	—	—	—
18	2	2	1	1	—	—
19	3	2	1	2	—	—

(注)：呪文のボーナスは、僧侶がそのレベルの呪文を唱えることができるようになった時点で効力を持ちます。

僧侶の使用可能呪文表

僧侶のレベル	呪文のレベル					
	1	2	3	4	5	6
1	1	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—
8	3	3	3	2	—	—
9	4	4	3	2	1	—
10	4	4	3	3	2	—
11	5	4	4	3	2	1
12	6	5	5	3	2	2
13	6	6	6	4	2	2

魔術師のレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒット・ポイントの増加
1	0	1-4
2	2,500	+(1-4)
3	5,000	+(1-4)
4	10,000	+(1-4)
5	20,000	+(1-4)
6	40,000	+(1-4)
7	60,000	+(1-4)
8	90,000	+(1-4)
9	135,000	+(1-4)
10	250,000	+(1-4)
11	375,000	+1
12	750,000	+1
13	1,125,000	+1

魔術師の使用可能呪文表

魔術師のレベル	呪文のレベル					
	1	2	3	4	5	6
1	1	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—
8	4	3	3	2	—	—
9	4	3	3	2	1	—
10	4	4	3	2	2	—
11	4	4	4	3	3	—
12	4	4	4	4	4	1
13	5	5	5	4	4	2

パラディンのレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒット・ポイントの増加
1	0	1-10
2	2,250	+(1-10)
3	4,500	+(1-10)
4	9,000	+(1-10)
5	18,000	+(1-10)
6	36,000	+(1-10)
7	75,000	+(1-10)
8	150,000	+(1-10)
9	300,000	+(1-10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3
12	1,200,000	+3
13	1,500,000	+3

パラディンの使用可能呪文表

パラディンのレベル	呪文のレベル		
	1	2	3
9	1	—	—
10	2	—	—
11	2	1	—
12	2	2	—
13	2	2	1

レンジャーのレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒット・ポイントの増加
1	0	1-10
2	2,250	+(1-10)
3	4,500	+(1-10)
4	9,000	+(1-10)
5	18,000	+(1-10)
6	36,000	+(1-10)
7	75,000	+(1-10)
8	150,000	+(1-10)
9	300,000	+(1-10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3
12	1,200,000	+3
13	1,500,000	+3

盗賊のレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒット・ポイントの増加
1	0	1-6
2	1,250	+(1-6)
3	2,500	+(1-6)
4	5,000	+(1-6)
5	10,000	+(1-6)
6	20,000	+(1-6)
7	40,000	+(1-6)
8	70,000	+(1-6)
9	110,000	+(1-6)
10	160,000	+(1-6)
11	220,000	+2
12	440,000	+2
13	660,000	+2

能力値

体力

体力ボーナス表は、キャラクターの体力の値と、接近戦での攻撃命中率、ダメージの修正の関係を表すものです。

体力ボーナス表

体力値	接近戦における攻撃命中率	ダメージの修正
3	−3	−1
4-5	−2	−1
6-7	−1	none
8-15	normal	none
16	normal	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
18/01-50 注1	+1	+3
18/51-75 注1	+2	+3
18/76-90 注1	+2	+4
18/91-99 注1	+2	+5
18/00 注1	+3	+6
19 注2	+3	+7
20 注2	+3	+8
21 注2	+4	+9
22 注2	+4	+10

(注1)：この修正は、ファイター、レンジャー、パラディンにのみ与えられるものです。

(注2)：この能力値は、魔法の武器を使用している時にのみ可能となります。

器用さ

器用さボーナス表は、キャラクターの器用さの値と、飛び道具の命中率への修正、アーマー・クラスへの修正を表すものです。

器用さの値	飛び道具命中率修正	アーマー・クラス修正
3	−3	+4
4	−2	+3
5	−1	+2
6	0	+1
7-14	0	0
15	0	−1
16	+1	−2
17	+2	−3
18	+2	−4
19	+3	−4

体質

体質ボーナス表は、キャラクターの体質値が、ヒット・ポイントに与える修正を表すものです。

体質値	ヒット・ポイント修正
3	−2
4-6	−1
7-14	0
15	+1
16	+2
17	+2(+3)注
18	+2(+4)注
19	+2(+5)注

(注):この修正は、ファイター、パラディン、レンジャーにのみ適用されます。他のクラスのキャラクターに加えられる修正は、+2が最大となります。

THAC0

THAC0は能力値ではありませんが、重要なパラメーターのひとつです。THAC0表は、キャラクターのクラスとレベルによって決っているTHAC0の値を示したものです。

クラス	レベル 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
僧侶	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12
ファイター	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
魔術師	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16
パラディン	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
レンジャー	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
盗賊	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14

武器

武器は3種類に大別されます。接近戦用武器、投てき武器、飛び道具です。接近戦用武器は接近戦のみに使用され、投てき武器、飛び道具は離れた敵を攻撃するのに使われます。前列のキャラクターは、接近戦用武器、投てき武器、飛び道具のいずれも使用できます。後列のキャラクターは投てき武器、飛び道具のみを使用できます。

27ページからの"クラス"の項にあるように、クラスによっては使用できない武器もあることに注意してください。

武器ダメージ表は、それぞれの武器が、大、中、小のサイズの敵に対してどの程度のダメージを与えられるかを示しています。接近戦用武器によるダメージは、キャラクターの体力値と魔法の武器の使用による修正を受けます。

武器ダメージ表

	小、中目標に対するダメージ	大目標に対するダメージ
接近戦用武器		
スタッフ(注)	1-6	1-6
メイス	2-7	1-6
ショート・ソード	1-6	1-8
フレイル	2-7	2-8
アックス	1-8	1-8
ロング・ソード	1-8	1-12
ハルバード(注)	1-10	2-12
投てき武器		
石	1-2	1-2
ダーツ	1-3	1-2
ダガー	1-4	1-3
スピア	1-6	1-8
飛び道具		
スリングと石(注)	1-4	1-4
弓矢(注)	1-6	1-6

(注)：これらの両手武器は、利き手に持たせておかなくてはなりません。もう一方の手に持たせたアイテムは使えません。

鎧

鎧は、キャラクターの基本的なアーマー・クラスを決定する要素のひとつです。アーマー・クラスが低ければ低いほど、敵の攻撃があたりにくくなります。アーマー・クラスは、キャラクターの器用さと身につけている鎧によって決定されます。魔法のアイテムや呪文によって、アーマー・クラスを下げることもできます。

27ページから始まる"クラス"の項にもあるように、クラスによっては身につけることのできない鎧もあります。鎧/アーマー・クラス表は、鎧の種類と、それぞれの鎧がキャラクターに与えるアーマー・クラスの値を表しています。

鎧/アーマー・クラス表

鎧の種類	基本アーマー・クラス
ローブ	10
シールド(注)	9
レーザー・アーマー	8
スケイル・メイル	6
チェイン・メイル	5
バンデッド・アーマー	4
プレイト・メイル	3

(注)：シールドを使用すると、着ている鎧のアーマー・クラスからさらに−1されます。

ブーツ、ヘルメット、魔法のかかっていないこては、鎧のように見えますが、キャラクターのアーマー・クラスに影響を与えることはありません。プレッシャー・プレートの上に、おもりとして残しても支障はありません。ただし、魔法の効力をもつこては、アーマー・クラスを修正することもあります。

メ　モ

メ　　モ

メ　モ

メ　　モ

メ　　モ

トラブルについて

ソフトが動作しなかったり、ロードできなかった場合には、本体及び周辺機器のセッティングをお確かめの上でもう一度動作の確認をしてください。それでもプログラムが正常に動かない場合は、保証書に必要事項をご記入のうえ、下記サービスセンターまで商品をご送付ください。
なお、お客様の操作ミス等で、ディスクが壊れてしまった場合は、実費で交換致します。
ゲーム内容に関するお問い合わせは一切受付けておりません。

使用上の注意及びお願い

ディスクの取扱いは十分注意し、以下の事を守るようお願いします。
＊ディスクのアクセス中は、絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。
＊ディスクをほこりや湿気の多い所、磁気のある所に置かないように注意してください。

改良の為、ソフトウェア及びマニュアルは予告なしに変更する場合があります。
ご了承ください。

- 落丁、乱丁を除き、この取扱い説明書は再発行いたしません。
- 本商品を当社の許可なく複写、複製したり、賃貸業もしくはそれに類似する行為に使用する事を禁じます。
- 商品には万全を期して出荷していますが、万一お気づきの点がございましたら、保証書に必要事項をご記入のうえ、商品を下記サービスセンターまでご送付ください。

株式会社カプコン®
国内本社営業　〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8
東京支店　〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43階
サービスセンター　〒547 大阪市平野区瓜破南1-4-35

※カプコンソフト情報　大阪(06)946-6659　東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040　名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991

CAPCOM®